Club Nintendo

Issue 2 - 1993

SNES **Super Mario Kart**

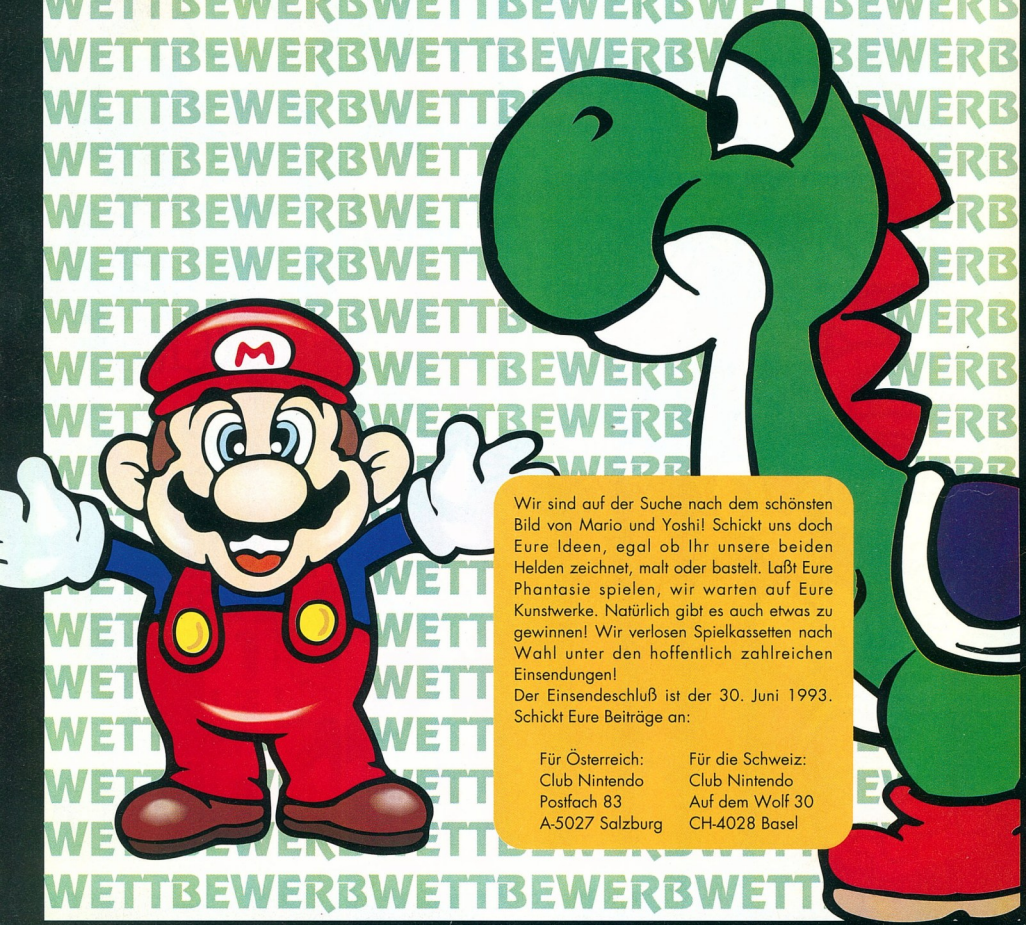
SNES **Starwing**

Game Boy **Mystic Quest**

NES **Yoshi's Cookie**

Plus High Scores, Briefen und Spielerprofilen

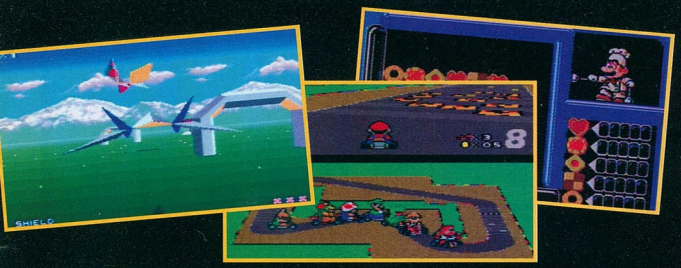
WETTBEWERB



Wir sind auf der Suche nach dem schönsten Bild von Mario und Yoshi! Schickt uns doch Eure Ideen, egal ob Ihr unsere beiden Helden zeichnet, malt oder bastelt. Laßt Eure Phantasie spielen, wir warten auf Eure Kunstwerke. Natürlich gibt es auch etwas zu gewinnen! Wir verlosen Spielkassetten nach Wahl unter den hoffentlich zahlreichen Einsendungen!
Der Einsendeschluß ist der 30. Juni 1993. Schickt Eure Beiträge an:

Für Österreich:
Club Nintendo
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Für die Schweiz:
Club Nintendo
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel



Hallo Freunde!

Es sind wieder einmal zwei Monate vergangen und hoffentlich wartet Ihr schon sehnsüchtig auf die neueste Ausgabe von Club Nintendo!!?

Wir danken allen, die uns Ihre Meinung über die Neugestaltung des Clubheftes geschrieben haben. Wir bemühen uns natürlich auch weiterhin, Eure Wünsche zu erfüllen.

Diesmal berichten wir groß über Mario Kart und Starwing auf dem Super NES. Yoshi's Cookie erscheint auf dem NES und dem Game Boy und Tüftelfans werden daran sicher ihre Freude haben. Für den Game Boy haben wir eine ausführliche

Karte zum Spiel Mystic Quest gezeichnet und auch Super Mario Land 2 ist nicht zu kurz gekommen. Es gibt selbverständlich wieder Kurzvorstellungen für alle drei Systeme und die Tips und Tricks kommen diesmal allen Zelda III Spielern zugute! Zu gewinnen gibt es diesmal auch etwas! Hoffentlich macht Euch das Lesen so viel Spaß, wie wir ihn beim Zusammenstellen des Heftes gehabt haben! Bis zum nächsten Mal - und haltet die Finger in Bewegung!!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1993 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

SOMMARIO

Super Nintendo

King Arthur's World 13
Starwing 14
Super Mario Kart 16
Tiny Toons 18
Road Runner 19
Basketball 20
Previews 21

NES

Yoshie's Cookie 8
Gargoyle's Quest 10
Super Turrican 11
The Blues Brothers 12
Previews 24

Game Boy

Super Mario Land 2 4
Mystic Quest 6
Yoshie's Cookie 9
Previews 25

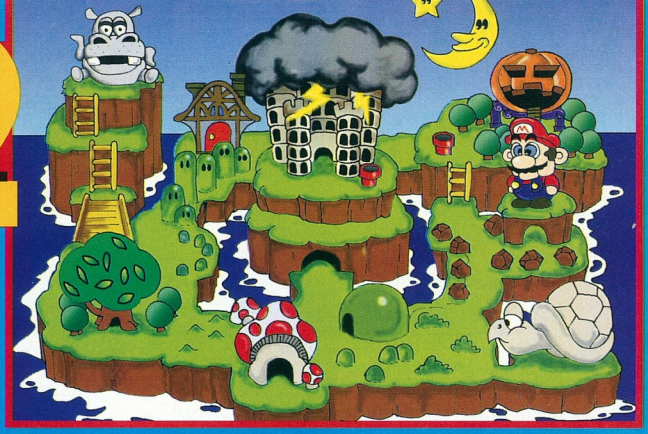
Tips & Tricks

Zelda III 28

&

Spielerprofile 27
High Scores/Hitlisten 30
Graffiti 31

SUPER MARIO LAND 2



Nachdem er mit seinem ersten Spiel sämtliche Game Boy Hitlisten angeführt hat, sieht es so aus, als ob Mario nun seinen Auftritt wiederholt, mit dem Erscheinen von "Super Mario Land 2 - 6 Golden Coins".

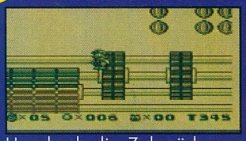
Während Mario Prinzessin Daisy in seinem vorhergehenden Abenteuer gerettet hat, wurde seine Burg von einem sehr unwillkommenen Individuum besetzt. Wario ist das Sinnbild des Bösen und steht gegen alles für das Mario eintritt. Er möchte nichts lieber, als sehen, daß Mario zerstört wird! Um seine Burg zurückzubekommen, muß Mario sich nun seinen Weg durch die vielen Welten kämpfen, um die sechs goldenen Münzen zu finden, die er benötigt, um das Tor zu seiner Burg zu öffnen, damit er den bösen Plänen des schrecklichen Wario ein Ende bereiten kann.

Wenn irgendwer von Euch schon Super Mario World auf dem SNES gesehen hat, dem wird dieses Spiel bekannt vorkommen. Es verwendet eine ähnliche Überblickskarte, auf der Du im Marioland herummarschieren kannst. Das Land besteht aus sechs Hauptorten, von denen jeder in drei oder vier Level eingeteilt ist.

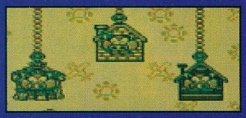
Die Welten

Mit den sechs neuen Welten gibt es auch eine ganze Menge neuer Bösewichte und trickreicher Fallen. Vielleicht helfen Dir diese Hinweise die Hindernisse und Herausforderungen denen Mario gegenübersteht zu überleben!

Mario Zone



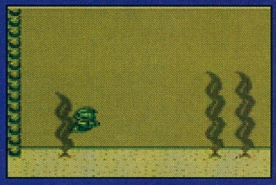
Um durch die Zahnräder zu gelangen, springe durch sie und springe dann weiter, um nicht herunterzufallen.



Um die drei Schweine am Ende zu besiegen, springe auf jedes, wenn es auf dem Boden landet.

Schildkröten Zone

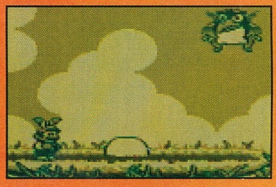
Wenn Du im Inneren des Wals bist, springe nur ganz kurz, um Dich durch das Gelee zu bewegen - dadurch kannst Du nicht fallen oder zu weit hinausspringen.



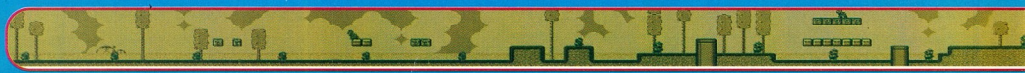
Um den Tintenfisch zu besiegen, schwimme über ihn, wenn er über den Bildschirm kommt und lasse Dich auf seinen Kopf fallen.

Baum Zone

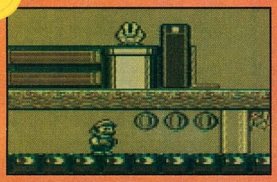
Achte darauf, daß Du Münzen im hohlen Baum am Beginn einsammelst.



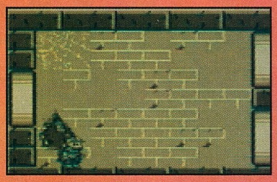
Wenn Du gegen den großen Vogel kämpfst, warte, bis er herunterstößt, dann springe ihm auf den Kopf.



Makro Zone



Obwohl Mario im Vergleich zu allen Gegenständen geschrumpft zu sein scheint, kann er immer noch Kraftverstärker brauchen, also achte darauf, sie alle zu finden.



Die Maus ist ein schlüpfriges Biest, doch Du kannst sie schlagen, indem Du neben einem Loch wartest, in das sie gelaufen ist und ihr dann auf den Kopf springst, wenn sie wieder erscheint.

Kürbis Zone

Achte auf die Totenköpfe - weiche ihnen lieber aus, als sie anzugreifen.

Warte bei der Hexe am Ende bis sie geschossen hat, dann springe ihr auf den Kopf.

Space Zone

Um die Space Zone zu erreichen, mußt Du zum Nilpferd gehen und dann oben am Bildschirm entlanggehen, bis Du oberste Tür erreichst, die zur Space Zone führt.

Wenn Du das Alien am Ende erreichst, weiche seinem Feuer aus und wenn es dann herüberfliegt, springe ihm auf den Kopf, wiederhole den Vorgang in die andere Richtung.

Kraftverstärker

Um Mario in seinem neuesten Abenteuer zu helfen, gibt es einige neue eigenartige und tolle Kraftverstärker, mit denen er auch viel Spaß hat. Diese Gegenstände helfen ihm zu fliegen, Feuerbälle abzuschießen und sogar im Weltraum zu laufen.

Karotte

Wenn Du eine Karotte einsammelst, bekommt Mario einen Hut, auf dem sich zwei Hasenohren befinden. Damit bekommt er die Fähigkeit zu gleiten und dadurch kurze Entfernungen zu fliegen oder hochgelegene Plattformen zu erreichen.

Blume

Wenn Mario eine Blume findet, kann er Feuerbälle schleudern.

Schwimmen

Obwohl Mario unter Wasser gehen kann, ist das eine sehr langsame und anstrengende Bewegungsmöglichkeit - seine Schwimmfähigkeiten helfen ihm, schneller vorwärts zu kommen.

Blase

In der Nilpferdwelt muß Mario in einer Blase an vielen Gefahren vorbeifliegen, dazu gehören auch sich drehende Stacheln, um in die Space Zone zu gelangen.

Level Eins

Bevor Mario nun die sechs goldenen Münzen finden kann, muß er sich seinen Weg durch einen Einführungslevel bahnen. Er ist nicht zu schwer, aber es gibt einige Gegenstände, die man suchen sollte, deshalb haben wir eine Karte mit einigen speziellen Tips zusammengestellt...

INFO

SPIELTITEL	Super Mario Land 2
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	Game Boy
STIL	Action
LEVELS	Sieben
SPIELERS	Einer

Alles in Ordnung

So wie im SNES Mario-Spiel hat auch diese neueste Ausgabe eine eingebaute Speichermöglichkeit, das heißt, das Spiel wird automatisch an dem Punkt gesichert, bis zu dem Du gelangt bist. Dadurch kannst Du jederzeit von dort aus weiterspielen, wo Du aufgehört hast, als Du Deinen Game Boy ausgeschaltet hast.

INFO

SPIELTITEL	Mystic Quest
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	Game Boy
STIL	Abenteurs
SPIELER	Einer

MYSTIC QUEST

Die "Mystic Quest" Kassette mag ja sehr klein wirken, wenn Du sie in Deinen Game Boy einlegst, aber sobald Du ihn dann einschaltest, erkennst Du sofort, daß der äußere Anschein trügen kann. Du findest ein riesiges, detailliertes und langes Rollenspiel vor, das Dir zahlreiche Stunden voller Spaß und Spannung bereiten sollte, wenn Du die Probleme und Rätsel von "Mystic Quest" zu lösen versuchst.

EINE GESCHICHTE VON GUT UND BÖSE

Der Baum von Mana ist eine magische Pflanze, die reichlich über den Wolkentürmen des Berges Illusia wächst. Aus ihm fließt die Quelle allen Lebens auf der Welt, der Wasserfall. Um zu wachsen, benötigt der Baum die Energie aller lebendigen Wesen. Wenn diese Energie rein und positiv ist, gedeiht der Baum in aller Schönheit und der Wasserfall wird weiterhin die Seelen der Welt reinigen. Doch wenn der Baum auf irgend eine Weise durch das Böse verseucht wird, ist der Wasserfall mit Bosheit und Negativität getränkt und vergiftet so die Menschen der Welt. Der Dunkle Lord aus dem Reich von Glaive plant, die Kraft des Manabaumes für seine eigenen gierigen und abscheulichen Untertanen anzuzapfen. Deine Aufgabe ist es, ihn aufzuhalten! Zuerst mußt Du aber aus seiner Burg entkommen, wo Du zu seiner Unterhaltung gegen Monster kämpfen mußt. Bereite seinen schreck-lichen Plänen ein Ende!

Deine Reise bringt Dich durch zahlreiche Dörfer und Städte, die von großen Gefahren bedroht werden. Viele Monster müssen besiegt und zahlreiche Probleme gelöst werden. Während Du Dich durch das Land bewegst, begegnest Du vielen Menschen, die wichtige Informationen und Ratschläge für Dich bereithalten.

SAMMELN UND TRAGEN

Während des Spiels findest Du eine ganze Reihe von Gegenständen, die Du einsammeln solltest. Diese Gegenstände können Dir nützen und Deinen Fortschritt vorantreiben, wenn Du sie richtig einsetzt.

BONBON

Toll, wenn Du gerne Süßigkeiten magst! Damit kannst Du einige Deiner Gesundheitspunkte wiederherstellen.

SCHLÜSSEL

Schlüssel ermöglichen Dir den Durchgang durch verschlossene Türen und geben Dir Zugang zu neuen Gebieten.

PICKEL

Der Pickel kann dazu verwendet werden, Wände und andere Dinge, wie Felsen oder Töpfe zu zerschlagen.

TRANK

Tränke erhöhen entweder Deine Gesundheits- oder Magiepunkte, sowie Deinen Allgemeinzustand, wenn sie benutzt werden.

KRISTALL

Der Kristall erhöht kurzfristig Deine Angriffskraft.

GESTIRN

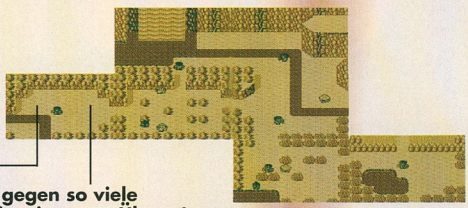
Das Gestirn ist ein Kampfgegenstand, der erstaunliche Effekte hat, manchmal effektiver als Magie.

GELDSACK

Ein wichtiges Zeichen, das Dir die Möglichkeit gibt andere Dinge zu kaufen.

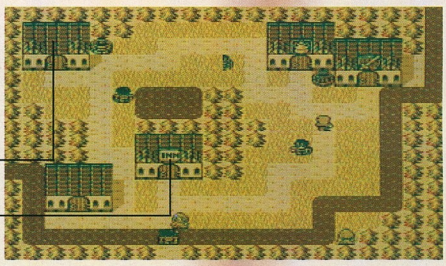
Die Karte

Der erste Teil Deines Abenteuers bringt Dich durch zahlreiche gefährliche Kämpfe und in das Dorf Topple, wo Du interessanten Klatsch hörst und auch ein oder zwei Gegenstände kaufen kannst.



1 **Start**

2 **Kämpfe mit dem Schwert gegen so viele Feinde wie möglich - das ist eine gute Übung!**



3 **Wenn Du in Topple bist, besuche die unterschiedlichen Shops, um Tränke, Schlüssel und Schwerter zu kaufen.**

4 **Du kannst Dich auch im Gasthof ausruhen.**

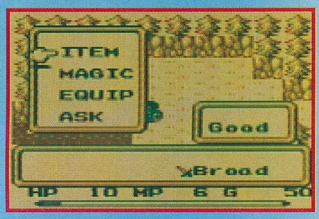
Kampf und Konversation

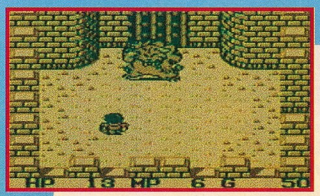
Einer der wichtigsten Aspekte des Spiels ist es, Informationen zu sammeln. Wenn Du Städte besuchst und Spielfiguren begegnest, mußt Du auf sie zugehen, um eine Unterhaltung zu beginnen. Achte immer auf die Informationen, die Du bekommst.

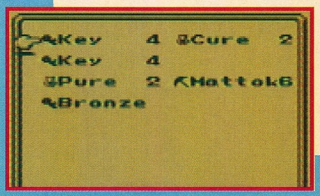
Außerhalb der Dörfer und Städte marschieren Bösewichte frei herum und sind immer bereit, einem unbekannten Reisenden eine zu verpassen. Hier mußt Du Deine Kampfkünste mit dem Schwert ins Spiel bringen, ähnlich wie im NES Klassiker "The Legend Of Zelda". Wenn Du einen Feind besiegst, bekommst Du Erfahrungs-punkte. Diese kannst Du dann einsetzen, um Deine Kraft, Deine Weisheit, Dein Durchhaltevermögen oder Deinen Willen zu verbessern. Wenn sich Deine Kräfte verstärken wirst Du immer mehr zu einem Kämpfer, mit dem man rechnen muß.

Statusbildschirm

Der Statusbildschirm gibt Dir einen vollen Überblick über Deinen Zustand. Jeder wichtige Aspekt Deines Zustandes wird angezeigt und ermöglicht Dir ein besseres Verständnis für Deine Fortschritte. Wichtig auf diesem Bildschirm sind nicht nur Deine momentanen Erfahrungspunkte, sondern auch, wieviele Du benötigst, um in den nächsten Level zu gelangen.







YOSHI'S

Yoshie und Mario bilden wieder einmal ein Team, um Dir diesen unglaublich witzigen Rätseltitel zu bringen. Dieses Spiel wird sicher Deine Reflexe und Dein Denkvermögen bis an die Grenze testen.

Es gibt insgesamt sechs verschiedene Arten von Keksen, die hergestellt werden: Herzen, Blumen, Karos, Quadrate, Ringe und Yoshis. Mit Deinen Fingern an den Kontrollen mußt Du die fallenden Kekse aussortieren und in Reihen auflegen. Sobald eine Linie komplett ist, verschwindet sie vom Bildschirm. Dein Ziel ist es, den Bildschirm abzuräumen; es gibt kein Limit, wieviele Kekse erscheinen und wenn Du nicht schnell genug bist, wird der Stoß immer höher und macht das Sortieren schwieriger!

DER ZWEI-SPIELER-MODUS

Es gibt in "Yoshi's Cookie" nicht nur tolle Rätselaction für einen Spieler, denn im Zwei-Spieler-Modus bekommst Du die Möglichkeit gegen einen Freund und gegen die Uhr anzutreten. Das macht viel Spaß und zweifellos gibt es einen spannenden Kampf um die Kekse. Du mußt total konzentriert sein und schnell Handeln, um zu gewinnen. Du solltest mehr Reihen mit Keksen in der vorhandenen Zeit verschwinden lassen, als Dein Gegner, um ihn zu schlagen.

Jedes Mal, wenn Du eine Reihe sortiert hast, geht Deine Zeitanzeige wieder hinauf. Bei ungleichem Spielkönnen kann man auch das Niveau für einen Spieler schwieriger einstellen, damit alles gerecht vor sich geht.

Zwei Spieler können um die Vorherrschaft kämpfen.

Eine vollendete Linie stellt die Zeit zurück.

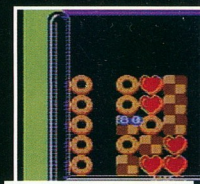
Durch die Handicap Funktion gibt es ein faires Match.

KEKS-KONTROLLE

Es mag einfach aussehen, aber wir können Dir versichern, das ist es nicht. Du mußt sehr aufmerksam sein und schnell an den Knöpfen, um jeden Stoß so schnell wie möglich verschwinden zu lassen. Du mußt die Kekse auswählen und sie aufreihen, damit sie in die Verpackungsabteilung gelangen können; doch je erfolgreicher Du bist, desto härter wird es!

Du kannst Dir den Erfolg sichern, indem Du einigen einfachen Regeln folgst. Plane Deine Spielzüge; wenn Du siehst, welche Kekse auf dem Weg sind, kannst Du Deine Stöße entsprechend ändern. Die Geschwindigkeit der Action ist ebenfalls wichtig. Wenn Du z.B. ein Keks unten auf dem Bildschirm hast, das in die oberste Reihe gehört, bewege es nicht nach oben, sondern nach unten, es verschwindet dann unten auf dem Bildschirm und erscheint oben wieder.

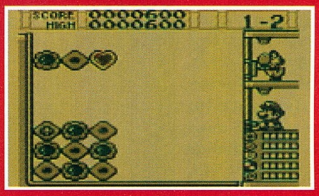
Drücke A und das Steuerkreuz gleichzeitig, um eine Reihe zu bewegen

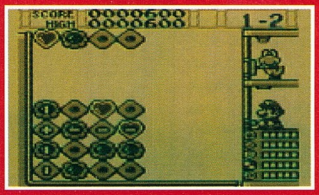


Sobald eine Linie komplett ist, verschwindet sie.

DIE KONTROLLEN

Die Kontrollen sind sehr einfach zu benutzen, Du mußt aber üben, um sie zu meistern. Alle Kekse können nach links, rechts, oben und unten bewegt werden. Wenn Du geschickt bist, kannst Du jedes Keks an jeden beliebigen Ort bewegen.



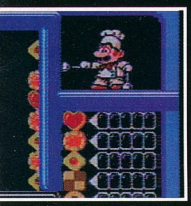


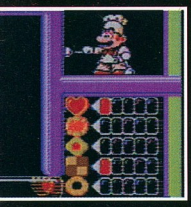
1. Verwende das Steuerkreuz und bewege den Cursor zum Keks/zur Linie, die Du bewegen möchtest.
2. Drücke Knopf A, um den Cursor festzuhalten.
3. Nun verwende das Steuerkreuz, um nach oben, unten, rechts oder links zu steuern.

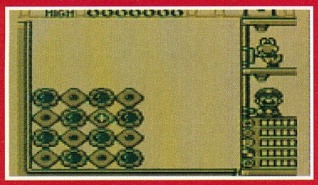
COOKIE

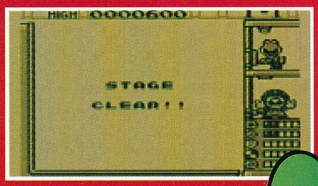
INFO

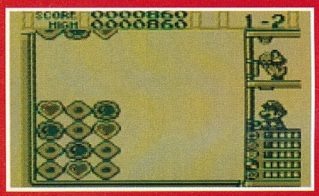
SPIELTITEL	Yoshi's Cookie
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	NES/Game Boy
STIL	Strategy
SPIELER	Zwei











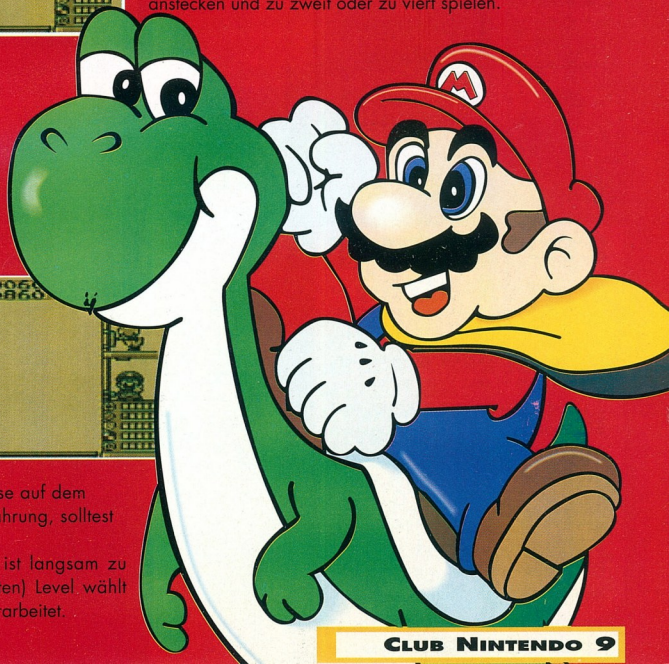
Yoshi und Mario schließen sich wieder einmal zusammen, um auf dem Game Boy ihr Unwesen zu treiben. Yoshi's Cookie ist eines der lustigsten Rätselspiele, das ein bißchen an Tetris und ähnliche Titel erinnert. Schnelles Denkvermögen, viel Geduld und geschickte Finger sind alles, was Du brauchst, um dieses herausfordernde Spiel in den Griff zu bekommen.

Das berühmte Duo fürchtet sich nie vor einer Herausforderung und wenn die Keksfabrik Schwierigkeiten technischer Natur hat, sind unsere Helden natürlich in der Nähe, um die Sache zu retten. Sobald die Kekse produziert werden, müssen Mario und Yoshi die verschiedenen Sorten sorgfältig in Reihen legen, bevor sie aus der Fabrik verschickt werden können.

ES REGNET KEKSE!

Deine Aufgabe ist es, die Kekse, die von oben herunterfallen, zu ordnen. Geschwindigkeit ist wichtig und je schneller Du eine Reihe vollendest, desto schneller können die Kekse zum Versand gelangen.

Es gibt über 100 Level voller Unterhaltung im Ein-Spieler-Modus. Das Spiel besitzt drei Schwierigkeitslevels. Du kannst aber Yoshi zu einem Wettkampf herausfordern oder das Game Link Kabel oder den Vier-Spieler-Adapter anstecken und zu zweit oder zu viert spielen.



4 Du hast es geschafft, eine Reihe Kekse!

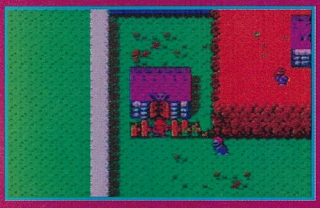
5 Es ist sehr nützlich, darauf zu achten, welche Kekse von oben kommen, und die Stapel dementsprechend umzuschichten. Manchmal ist es schwer, vorauszuplanen, speziell, wenn viele Kekse auf dem Bildschirm sind, aber mit ein bißchen Erfahrung, solltest Du keine Probleme mehr haben.

Der beste Weg, das Spiel zu knacken, ist langsam zu beginnen, indem man den "Easy" (leichten) Level wählt und sich bis in die schwierigeren Stufen vorarbeitet.

GARGOYLES QUEST

Unmenschliche Bösewichte und Monster gibt es in Mengen, in diesem dunklen und mysteriösen Titel, der schon ein großer Hit auf dem Game Boy war. Es ist eine tolle Mischung aus Rollenspiel- Abenteuer und Actionbildschirmen, die einige geschickte Bewegungen und eine ganze Menge Abenteuerlust erfordern.

Etruria ist in komplettes Chaos verfallen, als böse Kräfte langsam das Geisterreich in Besitz nehmen. Morock beauftragt Firebrand mit der Aufgabe, Etruria vor dem Dunklen Licht zu retten.



Mit Firebrand kämpfen

Unser Held Firebrand, ein kleines Monster, tritt in diesem Spiel in Menschengestalt auf. Doch er besitzt ebenfalls ein Paar Flügel und einige starke Krallen. Seine eigenartigen Züge erlauben es ihm, ein paar beeindruckende Manöver auszuführen und die kann er gut gebrauchen, in den gefährlichen Levels, die auf ihn warten.

INFO

SPIELTITEL	Gargoyle's Quest II
HERSTELLER	Capcom
GERÄT	NES
STIL	Action/Adventure
SPIELER	Einer

Die Actionszenen

Hier wird Gargoyles Quest II zum echten Erlebnis! Du kontrollierst Firebrand in einer Actionumgebung, in der er seine Flügel benutzen muß, um über gefährliche Fallen zu fliegen. Er muß auch seine Magie verwenden, um die zahlreichen Bösewichte, Monster und Kobolde zu vertreiben, die sich ihm in den Weg stellen.

Diese Actionszenen sind mit dem Blick aus der Vogelperspektive gekoppelt und erscheinen immer dann, wenn Du eines der vielen Monster triffst oder ein Gebäude betrittst. Verwende die Anfangslevel zum Üben von Firebrands speziellen Fähigkeiten - später wirst Du dazu keine Gelegenheit mehr haben!

Die Abenteuer von Gargoyles Quest II

In diesem Abenteuerspiel mußt Du immer ein Auge auf Deinen Fortschritt haben und auch beobachten, welche Gegenstände Du gesammelt hast. Alle Informationen, die Du brauchst, kannst Du aufrufen, indem Du einige gut plazierte Knöpfe drückst. Wenn Du durch diese Spiel reist, kannst Du auch Hinweise bekommen, wenn Du ein Gespräch mit den Menschen beginnst, denen Du begegnest.

Es gibt auch einige unterschiedliche Kommandos, die Du aufrufen kannst, um an einen Gegenstand oder an eine Information zu kommen.

"Level"

Der Levelbildschirm gibt Dir ziemlich viele Informationen, auch über den Status von Firebrand, welche wichtigen Gegenstände er bereits gesammelt hat und welche er im Moment benutzt.

"Werkzeug"

Hier bekommst Du eine Liste von Werkzeugen, die Du in Deinem Inventar hast. Du mußt Werkzeuge sammeln, um sie in bestimmten Situationen benutzen zu können.

"Magie"

Hier wirst Du über Deine magischen Sprüche informiert, die Du besitzt. Jeder Spruch hat eine unterschiedliche Verwendung und Wirkung.

Das Geisterreich retten

Gargoyles Quest II ist ein riesiges Abenteuerspiel voll mit unterschiedlichen Schauplätzen, Städten, Burgen und Problemen. Es bietet sowohl für Actionfans, als auch für Rollenspiel-Anhänger eine große Herausforderung!

SUPER TURRICAN

"Super Turrican" ist ein futuristisches Ballerspiel, in dem gefährliches Gelände mit einer großen Anzahl an unbarmherzigen Feinden kombiniert wird. Du übernimmst die Rolle des Helden Turrican, der sich durch fünf unterschiedliche Welten wagen muß. Das Spiel besitzt vier Schwierigkeitseinstellungen und auch einen Anfängerlevel.

Suche die Level nach verborgenen Gebieten ab.

GESPERRTE ZONEN

Es ist immer anzuraten, die Levels sorgfältig zu durchsuchen, denn man kann versteckte Gebiete finden, in denen sich Kraftverstärker befinden können. Bevor Du weitergehst, versuche die Feinde vor Dir zu besiegen, denn dadurch vermeidest Du, leicht von feindlichem Feuer getroffen zu werden und erlebst keine unliebsamen Überraschungen.

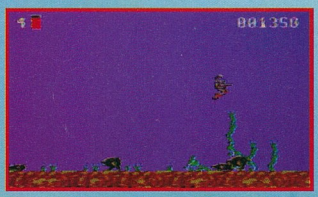
DAS ARSENAL

Einer der wichtigsten Aspekte von "Turrican" ist, daß Du während des Spiels viele verschiedene Waffen sammeln kannst und ein eindrucksvolles Waffenarsenal aufbauen kannst, um Dir eine Bresche durch die feindlichen Kräfte zu schlagen. Der Mehrfachschuß hat eine große Reichweite und ist besonders nützlich, wenn man es mit großen Gruppen von Feinden zu tun hat. Der Laser ist ebenfalls sehr effektiv, um eine Anzahl von Gegnern gleichzeitig anzugreifen. Wenn man eine Lichtkugel in einer Höhle oder einem engen Durchgang abfeuert, prallt diese ab und vernichtet alles in ihrem Weg. Du kannst auch Kraftschilde sammeln, mit denen Deine Spielfigur kurzfristig unverwundbar wird. Eine Smart Bombe zerstört sofort alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm, sobald sie eingesammelt wird..

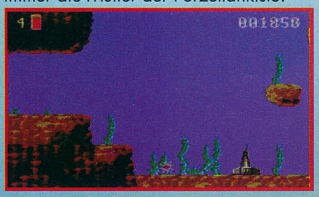
Der Laser ist, wie der Mehrfachschuß, sehr hilfreich gegen eine Gruppe von Feinden.

STÄRKE DER FEINDE

Es gibt eine große Anzahl verschiedenster Feinde, die in allen Formen und Größen im gesamten Spiel auftauchen. Einige sind "feststehend". Sie befinden sich auf Vorsprüngen. Andere sind mobil und gehen oder fliegen auf Dich zu. Also, Vorsicht ist immer die Mutter der Porzellankiste!



Versuche die Zone vor Dir abzusichern.



Das Abprallen kann man in Höhlen und engen Durchgängen nützen

INFO

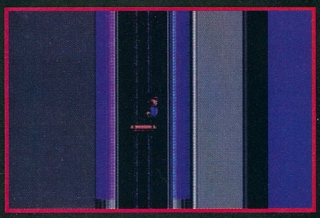
SPIELTITEL	Super Turrican
HERSTELLER	Imagineo
GERÄT	NES
STIL	Action
LEVELS	Fünf
SPIELER	Einer

DEINEN STATUS ÜBERPRÜFEN

Behalte Deinen Status immer im Auge; alle Informationen befinden sich auf dem Spielbildschirm und es ist einfach, sie zu überblicken.

1. **Diamanten:** Für 100 bekommst Du ein Extraleben.
2. **Leben:** Die Anzahl der verbleibenden Leben.
3. **Lebensenergie:** Rot zeigt die verbleibende Energie an.
4. Zeigt, wieviele Energiestrahlen Dir noch bleiben.
5. Deine Punktezahl.

THE BLUES BROTHERS



In den Aufzügen immer springen.

Dieser Plattform Titel kommt dank des beliebten und bekannten "Blues Brothers" Filmes zu uns, in dem John Belushi und Dan Ackroyd die Helden waren. Das Spiel folgt den verrückten Abenteuern, die unsere beiden Musiker erleben, als sie versuchen, gegen großen Widerstand ein Konzert in der Stadt abzuhalten.

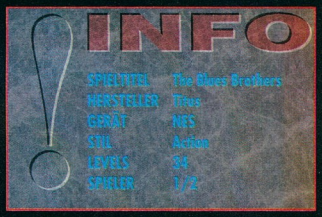
Du mußt durch die Stadt marschieren und dabei das gefährliche Pflaster vorsichtig erkunden. Verteidige Dich gegen die zahlreichen eigenartigen Feinde, die Dich am Weiterkommen hindern wollen. In diesem Plattformspiel werden viele verschiedene Stile verwendet und einige einzigartige Hindernisse und Probleme vorgestellt. Aber die Show muß weitergehen, egal wie!

Den Blues beherrschen

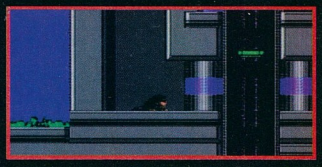
Die Kontrollen sind relativ einfach zu bedienen, aber es gibt einige hilfreiche Tips, die Dir das Vorankommen erleichtern können. Du kannst Feinden durch Springen ausweichen und dadurch auch diese hohen Vorsprünge erreichen - es ist auch sehr nützlich in Aufzügen, wo Du dauernd springen mußt, damit sie nicht unter Dir zusammenbrechen.

An engen Orten, wie z.B. dem Lagerhaus, wo tödliche Eiszapfen herumhängen, solltest Du das Steuerkreuz gleichzeitig nach unten und nach rechts oder links drücken. Dadurch können die Brüder auf Händen und Knien unter den Gefahren wegkriechen.

Um die Action schneller zu machen, halte den B Knopf und das Steuerkreuz gedrückt, Deine Spielfigur rast dann herum, anstatt zu schlendern!

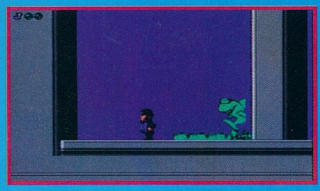


Drücke A & B gleichzeitig.

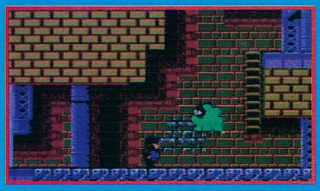


Krieche vorsichtig durch Engstellen.

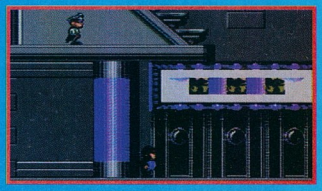
Hier ein kurzer Blick auf einige der Levels.



Springe auf den Rücken des Hais.



Krieche, wo die Eiszapfen hängen.



Erforsche das Gefängnis nach einem Fluchtweg.

Treppe zum Himmel

Sie liegt mitten im Einkaufszentrum der Stadt und der einzige Weg führt nach oben, wenn Du erfolgreich sein willst! Du mußt die Stufen hinaufklettern und die Aufzüge benutzen, um das Dach zu erreichen. Oh, und Du mußt mit einem Hai ringen! Sobald Du oben angekommen bist, ist es Zeit auf den Wolken herumzuhüpfen, aber achte auf die bösartigen Eier!

Das Lagerhaus

Diese große Kühltruhe ist eine frostige Umgebung für den Blues. Es gibt viele Eiszapfen, die Dir großen Ärger bereiten könnten, während Du über Förderbänder, Federn und durch ein Labyrinth von Korridoren und Leitern wanderst. Die wilden Hunde können zu Deinem Vorteil verwendet werden, aber nimm Dich vor den häßlich aussehenden gefrorenen Erbsen in acht. Versuche, Dir den Weg zu merken.

Jailhouse Rock

Dieses Hochsicherheitsgefängnis ist kein Picknick und die Blues Brothers müssen ihre ganze List und Fluchttechnik einsetzen, um die Freiheit zu erlangen. Das Gefängnis ist ein Labyrinth von Räumen, Zellen und Gängen, in dem Du Dich leicht verirren kannst! Giftige Spinnen und Wachhunde schnappen nach Deinen Absätzen, damit die ganze Sache noch spannender wird.

KING Arthur's WORLD

INFO

SPIELTITEL	King Arthur's World
HERSTELLER	Jaleco
GERÄT	SNES
STIL	Strategy
LEVELS	23
SPIELER	Einer

Vernehmt die Botschaft, all Ihr getreuen Ritter von Nintendo, erhebt Eure Geister und zieht Eure Controller! Begleite König Arthur, der in diesem mittelalterlichen Strategiespiel seine Armeen zusammenruft, das ein bißchen an die Lemmings erinnert, das bereits viele Spieler in die Sucht getrieben hat!

Die Ländereien des alten England wurden von bösen Lords und ihren Armeen überrannt. Wenn König Arthur sein Land behalten möchte, muß er diese Aufständischen mit wilder Entschlossenheit niederschlagen. Der edle König muß eine mächtige Armee aufstellen, um sich auf diesen Kreuzzug gegen die schlimmen Einflüsse in seinem Land zu begeben.

Um einen Level zu beenden, muß man sorgfältig planen.

Viele Kämpfe und Aufgaben erwarten König Arthur und seine Armee, die alle sorgfältiges Nachdenken, durchdachte Manöver und gute Einteilung der Armeekräfte erfordern. Jede Aufgabe ist sehr unterschiedlich und fordert die verschiedenen Fähigkeiten Deiner Männer heraus. König Arthur hat eine Reihe von Aufträgen erstellt, die das Zusammenwirken seiner Truppen testen sollen, bevor er sie auf den Kreuzzug führt. Ritter, Bogenschützen, Soldaten, Sprengstoffexperten, Ingenieure und Zauberer müssen erst ihren Wert unter Beweis stellen.

Präsentiert das Gewehr!

Ritter: Diese schwertschwingenden Krieger kämpfen Mann gegen Mann mit den Feinden und bilden normalerweise Deine erste Linie.

Bogenschützen: Wichtig, wenn man gut bewachte Forts angreift, diese Burschen schießen ihre Pfeile in drei verschiedenen Winkeln ab.

Soldaten: Sie benutzen ihre Schilde, um feindliche Angriffe abzublocken.

Sprengmeister: Diese Sprengstoffexperten sind sehr explosiv im Wegsprengen von Hindernissen, die den Weg versperren.

Ingenieure: Diese fleißigen Soldaten werden sich als unbezahlbar erweisen, wenn sie ihre Erfindungskünste zeigen. Sie ebnen Dir den Weg.

Zauberer: Es gibt zwei Arten von Zauberer, weiße und dunkle. Ihre magischen Kräfte sind sehr unterschiedlich, aber gleich wichtig und äußerst effektiv.

Die Aufgaben erfüllen

Das Grundziel in jedem Level ist es, einen Feind zu besiegen und einen Schatz einzusammeln. Auf dem Weg begegnen Arthur viele Feinde und Hindernisse - eine Brücke ist zerstört worden, tödliche Metallquetscher versperren den Weg oder irgendein grausamer Gegner kippt brennendes Öl auf jeden, der unter ihm durchgeht. All das und noch vieles mehr muß in den zahlreichen Levels überwunden werden - es liegt nun an Dir, Arthur sicher zu begleiten und die verschiedenen Truppen so zu verwenden, daß alle Gefahren aus dem Weg geräumt werden.

Die Welten von König Arthur

Echte Welt

Die echte Welt ist der Ausgangspunkt der Trainingsaufgaben, wenn Du Deine Armee aufstellst.

Kobold Unterwelt

Die unheimliche Kobold Unterwelt beinhaltet eine seltsame Auswahl an Gefahren und Rätseln, mit denen Du fertig werden mußt.

Wolkenwelt

Die Wolken werden von schrecklichen Mutanten bevölkert und sind voll mit unglaublichen und bizarren Dingen.

STAR

Der friedliche Planet Corneria wird von den bösen Andross angegriffen; das hohe Kommando von Corneria entscheidet, daß der einzige Weg, die Andross zu besiegen, ein Angriff auf deren Heimatplaneten Venom ist!

Die Cornerianer wollen ihr bestes und erfahrenstes Pilotenteam auf diese tödliche Mission senden. Die Reise wird durch Asteroidenfelder, Meteore und sogar eine Raum-Armada führen, bevor sie ihr Endziel Venom erreichen.

INFO

SPIELTITEL	Starwing
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	SNES
STIL	Action
LEVELS	3
SPIELER	Einer

DIE GRUNDLAGEN

"Starwing" ist das erste einer neuen Generation von Nintendo Spielen, also schnalle Dich an und bereite Dich auf die Fahrt Deines Lebens vor. Du mußt darauf gefasst sein, in Höchstgeschwindigkeit in eine polygonale Welt geschleudert zu werden, die von Raumfahrzeugen aller Formen und Größen belebt wird, nicht zu vergessen, die riesigen Roboter, die in der Landschaft herumtrampeln, um die Städte zu reparieren, die Du gerade zerstört hast.

Du mußt Dein Fahrzeug durch diese superschnelle 3-D Welt steuern und dabei Gebäude zerstören, Asteroiden ausweichen und auch riesige Kampfschiffe angreifen, was manchmal bedeutet, daß Du sogar in sie hineinfliegen mußt und Dich beim Versuch sie auszuschalten durch ihre engen, gefahrvollen Gänge bewegen mußt. Wie wenn das noch nicht genug wäre, Du mußt auch noch ein Auge auf den Rest Deiner Piloten haben und ihnen helfen, wenn sie in Schwierigkeiten mit dem Feind geraten.

HIER SIND DIE JUNGS

Das Starwing Team besteht nicht aus der üblichen Gruppe kampfhungriger Starfighter-Piloten. Deine Mitpiloten sind eine Kröte, ein Falke und ein Kaninchen und wenn Du glaubst, daß das eigenartig ist, denke daran - Du bist ein Fuchs! Jeder hat seine eigene Persönlichkeit und Eigenschaften, die Dir während der Missionen helfen können.

SLIPPY, DIE KRÖTE

Slippy ist ein aufgeregter junger Pilot, der es liebt mitten in den Kampf zu geraten, obwohl das dazu führt, daß er oft in prekäre Situationen gerät, aus denen man ihn dann retten muß.

PEPPY, DAS KANINCHEN

Peppy ist ein gelassener Pilot, der nicht zu viele Risiken eingeht und es vorzieht, andere Piloten die Arbeit machen zu lassen. Man kann sich aber trotzdem auf ihn verlassen, wenn es wirklich darauf ankommt.

FALCO, DER FALKE

Er ist der Einzelgänger der Gruppe. Falco glaubt, er könnte eine Mission leicht alleine beenden und es gefällt ihm nicht, daß er, mit seiner Meinung nach, minderwertigen Piloten fliegen muß.

STAR FOX

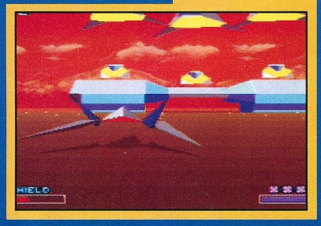
Der Held und Hauptpilot des Spiels. Fox ist der beste Pilot auf Corneria, mit den schnellsten Reaktionen und dem besten Flugergebnis der ganzen Starfighter Akademie.

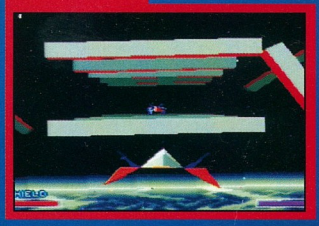
Du bekommst einen Bonus, wenn Du unter allen vier Bögen durchfliegst.

Halte die Augen offen, um Feuer aus allen Richtungen vorher zusehen.

Suche immer nach der roten schwachen stelle der größeren Gegner.

Timing ist der Schlüssel, um Hindernisse zu überwinden.





WING

BIST DU SPRACHLOS?

Die gesamte Starwing Welt besteht aus polygonalen Graphiken. Zum ersten Mal auf dem Super NES kann das ganze 3-D Umfeld schneller und flüssiger als jemals zuvor bewegt und kontrolliert werden. Das kommt von der Verwendung des neuen Super FX Chips, der in den letzten zwei Jahren entwickelt wurde. Der Chip ermöglicht die schnellere Bewegung der 3-D Figuren und ihre Handhabung und Rotation tragen zu einem flüssigeren und schnelleren Spielablauf viel bei. Der Super FX wird noch in vielen anderen Spielen der Zukunft verwendet werden, vor allem deshalb, weil man mit ihm Graphiken wie auf einem Automaten zaubern kann.

Die Lenkraketen können durch einen gut plazierten Schuß zerstört werden.

ANFÄNGER HIER MELDEN

Mach Dir keine Sorgen, wenn Du Starwing noch nie geflogen bist. Du kannst eine Trainingsoption wählen, die Dich in die zahlreichen Grundmanöver einführt, die Du brauchst, um Deine Mission zu überleben. Deine Flugkünste werden getestet, indem Du durch verschiedene Ringe fliegst und im Formationsflug trainiert wirst. Du erhältst auch einige lebenswichtige Hinweise im Zielen.

Einige Schiffe lassen Kraftverstärker zurück, wenn man Sie zerstört.

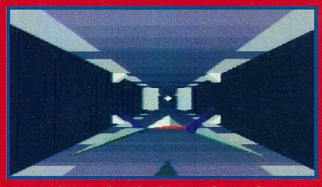
DIE MISSIONEN

Du mußt Deine Heimatbasis Corneria verlassen und dabei den zahlreichen Wolkenkratzern und Torbögen ausweichen, um Deine weiteren Missionen zu erreichen.

Schnelle Reaktionen helfen Dir beim Fliegen durch die Straßen der Stadt.

ASTEROIDENFELD

Es wäre doch schon genug gewesen, sich gegen die zahlreichen Kämpfer von Andross zu wehren, doch Du mußt Dir auch noch Deinen Weg durch die tödlichen Asteroiden suchen, die auf Dich zuwirbeln. Du mußt Dir nur merken, daß Du die braunen Asteroiden wegschießen kannst - allen anderen mußt Du ausweichen.



Fliege durch die Docktür des Kampfschiffes, um ihre Mittelstücke zu zerstören.

RAUM ARMADA

Hier wird die Sache wirklich hart! Du mußt einen Angriff auf die Andross Armada starten, das heißt, Du mußt mit einer Menge kleinerer Schiffe fertig werden, die Du alle zerstören mußt, um zu den größeren Fliegern zu gelangen.

METEOR

Wer geschickt genug war, die Raum Armada zu überleben, muß sich nun der Kampfbasis stellen, die auf einem Meteor versteckt liegt. Du kämpfst gegen gigantische Marschdroiden, während Du durch die tödlichen felsenreichen Canyons des Meteors fliegst.

Dies ist nur die erste der drei möglichen Routen nach Venom - die anderen sind noch schwieriger und herausfordernder, doch Venom selbst ist noch härter, als alles Andere!

MACHT UND RUHM

Dein Starfighter, der aussieht wie eine kunstvolle Rennmaschine, hat echte Kraft unter seinem gut manövrierbaren Äußeren.

Nova Bombe

Eine Mini-Nuklearrakete, die alles auf dem Bildschirm zerstört, wenn sie gezündet wird; sie ist sehr nützlich gegen die zahlreichen Level-Endbosse.

Blaster

Diese Waffe wirst Du am meisten verwenden. Du kannst ihre Feuerkraft verdoppeln, indem Du auf jedem Level nach dem Zwillings-Blaster Kraftverstärker suchst.

Boost

Die sehr praktische kleine Turboboost-Option kann Dir das Leben retten, wenn Du Dich aus einer schwierigen Situation zoomst.

SUPER MARIO

INFO

SPIELTITEL	SMK
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	SNES
STIL	Sport
CUPS	Vier
SPIELER	Zwei

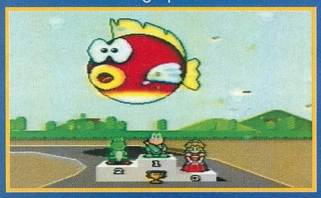
Die Prinzessinnen sind gerettet, der Virus besiegt, Bowser gefangen, Donkey Kong in seinem Käfig und die Golfplätze der Welt gespielt. Nun hat Mario sich der superschnellen Spannung des motorisierten Kart-rennens zugewandt!

Der Bildschirm

In einem Ein-Spieler-Spiel kannst Du die Strecke besichtigen und die relative Position aller anderen Fahrer beobachten. Als Alternative kannst Du auch in den Rückspiegel sehen, so bekommst Du mit, was hinter Dir passiert.

DIE FAHRERERGEBNISSE

Wenn Du das Rennen unter den ersten vier beendest, kommst Du nicht nur weiter zum nächsten Rennen, sondern erhältst auch Punkte, abhängig von Deiner Position. Diese werden über fünf Rennen des gewählten Cups gesammelt. Der Fahrer mit den meisten Punkten steht dann auf dem Siegerpodest!



DIE TEILNEHMER

Super Mario Kart gibt Dir die Kontrolle über eine von acht verschiedenen Spielfiguren, von Mario und Luigi zu Bowser und Donkey Kong. Dein Ziel ist kurz und einfach - die Ziellinie vor allen anderen zu erreichen - aber mit allen anderen Fahrern, die um den ersten Rang kämpfen, wird es noch schwierig genug, das Rennen unter den ersten drei zu beenden!

MARIO

Ausgewogen zwischen Geschwindigkeit und Kontrolle.

LUIGI

Ähnlich wie sein Bruder, außer, daß er die Ecken etwas besser nimmt.

PRINZESSIN

Langsamer, als die Mario Bros., aber leichter zu kontrollieren.

YOSHI

Yoshi ist ein ungestümer Rennfahrer - schnell, aber unsicher an den Ecken!

BOWSER

Sein Gewicht hilft ihm wirklich, schneller zu sein, besonders, wenn es bergab geht.

DONKEY KONG Jr.

Dieser freundliche Gorilla ist heiß! Er hat den schnellsten Kart, das beeinflußt aber die Kontrolle.

KOOPA

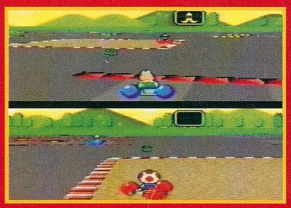
Obwohl Koopa etwas langsamer ist, besitzt er gute Bodenhaftung und Kontrolle.

TOAD

Toad kann vom Start wegzischen, aber seine Höchstgeschwindigkeit ist begrenzt.

ÜBERRASCHUNG AM GETEILTEN BILDSCHIRM

Wenn zwei Rennfahrer gegeneinander antreten wollen, kannst Du in den Kampfmodus einsteigen, in dem Du die Ballons Deines Gegners zerplatzen mußt. Ihr könnt aber auch beide an normalen Rennen teilnehmen, in denen ein Spieler auf der oberen Hälfte des Bildschirms fährt und der andere auf der unteren.



KART

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Wenn Du über Fragezeichen auf der Strecke fährst, kannst Du zusätzliche Gegenstände bekommen. Einige verbessern die Kraft Deines Motors, andere lassen Dich die Gegner von der Strecke drängen, es lohnt sich also, sie einzusammeln! Du kannst auch Münzen sammeln, die Deine Geschwindigkeit erhöhen.

MUSCHELN

Die grüne Muschel schießt geradeaus, während die rote Muschel sich auf den nächsten Gegner zu bewegt!

STERNE

Dadurch kannst Du andere Karts anrempeln und sie von der Strecke drängen.

FEDER

Damit kannst Du höher springen.

BANANE

Wirf sie auf einen Gegner, um ihn über die Strecke schlittern und schlingern zu lassen.

PILZ

Wirkt wie Kraftstoff, Du kannst kurzfristig schneller fahren.

BLITZ

Damit kannst Du Deine Gegner schrumpfen!

DIE RENNSTRECKEN

In Super Mario Kart kannst Du in drei verschiedene "Cups" einsteigen, in jedem gibt es fünf verschiedene Rennen. Um von einer Rennstrecke zur nächsten zu gelangen, mußt Du unter die ersten vier kommen. Wenn Du allerdings als Endsieger hervorgehen willst, mußt Du nach einem noch besseren Rang trachten.

PILZ CUP

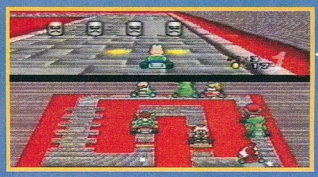
Die ersten paar Rennen sind ziemlich einfach - die Mario Strecke 1 hat weniger Ecken, während die Donut Plains 1 leicht zu absolvieren ist, wenn Du es langsam angehst - doch wenn Du das dritte Rennen erreichst, wird die Sache langsam heißer!

FAHRT INS GEISTERTAL

Es ist besser, langsamer zu sein und als zweiter oder dritter abzuschließen, als an der Spitze herumzurasen und dabei so oft von der Strecke abzukommen, daß man gar nicht bis zum Ende gelangt.

Achte auf die Abkürzung - wenn Du die Feder hast, kannst Du auf eine Stelle der Strecke springen, die Dich direkt zur Ziellinie bringt.

BOWSERS BURG 1 ZERSTÖREN



Die Thwomps erscheinen an verschiedenen Stellen der Strecke. Nimm diese Abschnitte langsamer und weiche ihnen so gut wie möglich aus!

Achte darauf, daß Du schnell genug bist, um über die Sprünge zu kommen.

MARIO STRECKE 2 ABSOLVIEREN

Baue Deine Geschwindigkeit so hoch wie möglich auf, wenn Du über die Strecke springst und kreuzt, sonst schaffst Du es nicht!

Verwende Deine Gegenstände sparsam - wenn Du die Muschel besitzt, verwende sie in der Nähe des Ziels, um den Sieg zu sichern!

DIE ANDEREN CUPS

Der Blumen Cup und der Sternen Cup stehen ebenfalls zur Auswahl und beinhalten fünf harte Strecken, mit Terrains wie z.B. dem Koopa Strand mit Sand und Meer, dem eisigen Vanilla See, den schlammigen Schokoinseln und den Verlängerungen der Mario Strecke, Bowser Burg, Donut Plains und anderen mehr! Die Hindernisse variieren ein bißchen - Du findest Dich vor großen Wasserflächen, Löchern, Haarnadelkurven und Ölflecken wieder.

CLUB KOMMENTAR

"Mario macht seinen neuen Sport echt gut. Es ist nicht so schnell, wie z.B. F-Zero, aber es ist genauso herausfordernd und es gibt mehr Action im Rennen. Es mag ja so aussehen, als ob es für die "jüngere" Generation gedacht wäre, aber glaubt uns, jeder der an Rennspielen interessiert ist, wird einen Riesenspaß mit Mario Kart haben!"

TINY TOONS

Gerade als wir glaubten, daß Spiele nicht mehr netter und lustiger werden könnten, kommt "Tiny Toons Adventures" für das SNES daher. Das ist das Debüt für Buster Bunny und seine verrückten Freunde.

Du findest eine Anzahl an verrückten Levels.

BUSTERS SUCHE

Als Buster Bunny mußt Du Dich durch einige Levels der ACME Welt arbeiten. Du beginnst in der Looniversität und reist durch unterschiedliche Stufen, wie den Wilden Westen, einen Raumkampf und sogar ein American Football Spiel, in einem Versuch, die bösen Taten von Montana Max zu stoppen.

Das Spiel selbst besitzt eine Reihe von Stilelementen, obwohl die meisten Levels auf dem Plattformsystem beruhen. Sie sind sehr unterschiedlich und Du findest niemals das gleiche zweimal, egal, ob es darum geht, auf einem fahrenden Westernzug zu laufen oder Dich durch ein Gespensterschloß zu bewegen. Du wirst sehen, daß jeder Level herausfordernd und lustig zu spielen ist.

LOONEY LEVELS

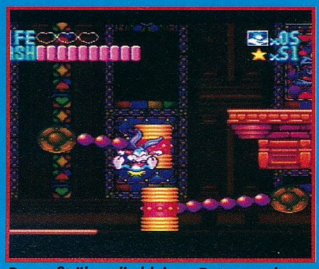
Jeder einzelne der Tiny Toon Levels ist unterschiedlich, also bereite Dich auf die verschiedensten Tests vor! Hier stellen wir Dir einige davon vor...

WILDER WESTEN

Nachdem Du an den tomaten-werfenden Coyoten vorbei und ein bißchen mit den mexikanischen Hombres Seil gesprungen bist, kannst Du weitergehen in den Saloon. Dort mußt Du an den fallenden Lüstern vorbeischlüpfen, wenn Du Max davon abhalten willst, den Safe im oberen Stockwerk zu plündern.

LOONIVERSITÄTSSTADION

Das Acme Team verliert das Football Match und nun liegt es an Buster, den Touchdown zum Gewinn zu erzielen. Es ist eine Sache von springen, ducken und am feindlichen Team vorbeischlittern, während Du den Ball so fest wie möglich hältst. Wenn Du die Endzone erreichst, kommst Du weiter in den nächsten Level!



Du mußt über die kleinen Ratten springen und Dich vor Angriffen von oben ducken.

INFO

SPIELTITEL	Tiny Toons
HERSTELLER	Sunsoft
GERÄT	SNES
STIL	Action/Ad
LEVELS	Sechs
SPIELER	Einer

DREHE AM RAD

Neben all den tollen Levels gibt es auch eine Auswahl an Bonusspielen, die eigentlich ein eigenes Spiel sein könnten. Von Bingo durch ein Labyrinth bis zu einem Squashspiel kannst Du alles erleben. Um diese Bonusspiele auszuwählen, mußt Du an einer verrückten Game Show teilnehmen, die an das Glücksrad erinnert.

MYSTERIÖSES GEWICHTEMESSEN

Erinnere Dich an die Figuren des Computers, um das Gewichtemessen zu gewinnen.

Du mußt Deine Toon Figuren auf eine Waage stellen und versuchen, die Figuren des Computers zu überbieten. Für jede Runde, die Du gewinnst, bekommst Du ein Extraleben.

RETTE DIE FREUNDE VON BABS

Versuche in diesem Labyrinth herumzurasen und Deine Freunde zu retten, während Du Arnold dem Dobermann und der liebeskranken Elmyra ausweichst.

HUNGRIGER HAMPTON

Du mußt die Steine vertauschen, um Hampton das Schwein zu den Äpfeln zu führen. Du bekommst für jeden gesammelten Apfel ein Extraleben.

PLUCKY DUCKS GO-GO BINGO

Wähle die Bälle, um eine Reihe von Figuren wie beim Bingo zusammenzubekommen, um für jede vollendete Linie ein Extraleben zu gewinnen.

FURBALLS SQUASH

Der kleine Piepser macht den Ball schneller, wenn Du ihn triffst.

Furball muß den Ball 15 Mal gegen die Wand schlagen, bevor der Timer auf Null steht, um ein Extraleben zu bekommen. Achte aber auch auf den kleinen Piepser.

ROADRUNNER

Auf gehts, Zeichentrickfans, seht Euch das an! Auf dem SNES ist es wieder einmal Jagdzeit, wenn der hinterhältige alte Wile E. Coyote sich an den Road Runner, diesen superschnellen, miep-miependen Bewohner der Wüstenstraßen, heranmacht.

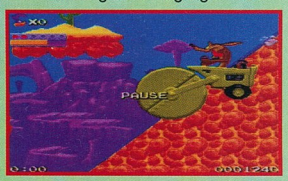
Die Action elektrisiert vom Anfang bis zum Ende in dieser unglaublichen Zeichentrick-Konfrontation. Die Graphiken sind erstaunlich und tragen viel zu Spaß und Spannung in der Welt des berühmten Road Runner bei.

INFO

SPIELTITEL	Roadrunner
HERSTELLER	Sunsoft
GERÄT	SNES
STIL	Action
LEVELS	Fünf
SPIELER	Einer

Wile E. austricksen

Der unglückliche Wile E. Coyote gibt niemals auf, nicht wahr? Und er ist noch fester entschlossen als früher, sich den Road Runner für sein Abendessen zu fangen. Wie üblich, träumt er von einigen erstaunlichen und hinterhältigen Vorrichtungen, die es ihm ermöglichen sollen, Hand an den Road Runner zu legen. Aber dieser Hochgeschwindigkeitsvogel will davon wie immer nichts hören, mit einem Unterschied, diesmal kannst Du ihn kontrollieren. Die verfallenen Canyons des amerikanischen Mittelwesten sind der Schauplatz dieses lustigen Jagdspieles und Acme stellt immer noch das Werkzeug zur Verfügung!



Nichts hält Wile E. Coyote auf.

Du hast Geschwindigkeit und List auf Deiner Seite und den unglaublichen Vorteil, von Vorsprung zu Vorsprung hüpfen zu können. Die Grundidee ist es, den Road Runner durch jeden Level zu führen, den Aufmerksamkeiten von Wile E. Coyote zu entgehen und in einem Stück am Ende anzukommen. Auf dem Weg gibt es Flaggen, die aufgezogen werden, sobald man sie berührt. Diese haben zwei wichtige Zwecke: erstens, kommst Du automatisch wieder zur letzten gehissten Flagge zurück, wenn Du ein Leben verlieren solltest und nicht an den Beginn des Levels und zweitens, bekommst Du am Ende eines Levels Bonuspunkte für alle aufgezogenen Flaggen des betreffenden Levels. Offensichtlich ist es also am besten, so viele Flaggen wie möglich zu hissen! Du findest auch andere Gegenstände, wie z.B. Vogelfutter, welches der Road Runner gierig verschlingt, um noch schneller laufen zu können. Es sind aber noch weitere Gegenstände im Level versteckt.

HALTE NUR AN FÜR...

Bestimmte Gegenstände, die sehr hilfreich sein könnten auf dieser gefahrvollen Reise, die Du unternimmst, sind über den gesamten Level verstreut.

Der Road Runner Kopf verschafft Dir ein Zusatzleben, das immer gut zu brauchen ist, ebenso wie die 500 Bonuspunkte, die auf Dein Konto verbucht werden. Die Uhr friert alles für einige Momente ein und mit dem Schild bist Du unbesiegbar, aber ebenfalls nur kurzfristig. Sobald ein Fallschirm gelandet ist, hacke darauf und einer der erwähnten Gegenstände könnte erscheinen.

Hochgeschwindigkeit:

In Turbogeschwindigkeit ist der Road Runner nicht nur unverwundbar für seine zahlreichen Feinde, sondern kann sie auch aus seinem Weg wischen. Er kann aber auch mit Gegnern abrechnen, indem er in sie hineinschlittert. Wenn Du es wirklich mit Stil durchziehen willst, hacke auf sie! Gehe nur nahe genug hin und hacke sie aus dem Bild!

Verwende Deinen Schnabel, um bestimmte Feinde unschädlich zu machen.

Forsche und hisse Flaggen für viele Bonuspunkte.

VERRÜCKTE LEVELS

In diesem Spiel gibt es über 20 tolle Levels, sowie ein oder zwei versteckte. Du mußt oben und unten suchen, um sie zu finden. Wile E. Coyote erfindet in jedem Level verschiedene Dinge und er ist Dir immer knapp auf den Fersen.

Die Vorsprünge bieten oft Schutz.

Die Road Runner Reise beginnt im Wüstencanyon und der Verfolger Wile E. Coyote ist auf Deiner Spur. Es gibt viele Plattformen und Vorsprünge, die der Coyote nicht erreichen kann. Der Road Runner kann diese als Zuflucht benutzen, wenn die Action auf der Straße zu heiß wird.

Achte darauf, daß Du auch die Gebiete hoch oben erforschst und gehe dann nach rechts. Hier überquerst Du eine Brücke, die zusammenbricht, sobald Du drüber bist. Leider ist Wile E. Coyote gerade darauf, als die Brücke zerbröselt und plumpst auf den Boden des Canyon.

Im zweiten Teil des Levels hat Wile E. Coyote einen Road-Roller herbeigeschafft, der den Road Runner zerquetschen soll, wenn er zu einer bestimmten Stelle kommt. Verwende die Vorsprünge, um den Verfolger auszutricksen und hisse alle Flaggen, die Du kannst. Sobald Du die karierte Flagge passiert hast, ist Wile E. Coyote selbst zum Zerquetschen dran!

Die fünf Hauptlevel sind Zippity Splat, Rock 'N Rivet, Train Runaway, Hopalong Casualty und Quantum Beep.

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Schnüre Deine Turnschuhe fest zu, gehe hinaus aufs Spielfeld und mache Dich bereit, Dir Deinen Weg zum Ruhm freizuspielen, in diesem tollen neuen Weltmeisterschafts-Basketballspiel!

Gegen die Besten der Welt antreten

Es gibt jede Menge unterschiedliche Optionen in World League Basketball. Du kannst gegen einen Freund spielen, eine Exhibition gegen den Computer auswählen oder, noch besser, eine volle Saison spielen, in der Deine Fortschritte in einer Liga aufgezeigt werden.

Jeder kennt die Grundregeln von Basketball - die, mehr Punkte zu werfen, als Deine Gegner - doch wirklich einen Sieg zu erringen, ist eine andere Sache. Du mußt Deine Päße, 3-Punkte Würfe, Korbwürfe und Spielerkontrolle trainieren, sowie die Feinheiten der Verteidigung und des Angriffs, die Dir über unterschiedliche Spielhandbücher zur Verfügung stehen, üben. Ein Spiel geht über vier Abschnitte, die alle gleich lang sind, obwohl Du immer ein "Time-out" beantragen kannst, wenn die Sache zu hektisch wird!

Teams & Regeln

Unter den unterschiedlichen Teams aus aller Welt, die Dich zum Titelkampf herausfordern, sind unter anderen auch Teilnehmer aus den USA und Südamerika. Wenn die Amerika-Connection nicht nach Deinem Geschmack ist und Du einen europäischen oder östlichen Einfluß vorziehst, kannst Du Spieler aus ganz Europa, sowie (zum ersten Mal in einem solchen Spiel) Mannschaften aus der Gemein-schaft Unabhängiger Staaten auswählen.

Wie bei allen Sportarten, mußt Du Dich auch hier an die Spielregeln halten. Auch, wenn Du die Basketballregeln noch nicht kennst, macht es doch das Spiel sehr einfach, sie zu verstehen und Du wirst sehr schnell herausfinden, welche Dinge man nicht tun sollte, wie z.B. den Ball länger als 30 Sekunden zu halten. In kürzerster Zeit wirst Du matchent-scheidende 3-Punkte Würfe wie ein erfahrener Profi werfen!

Eine eigene Liga!

Nicht nur die große Auswahl an Teams ist herausragend, auch die Art, wie gespielt wird ist innovativ. Die gewohnte Vogelperspektive/Seitenansicht wird durch eine sehr schnelle kameraartige Perspektive ersetzt, die gleich ist, wie die Sicht des Spieler. Der schnell bewegliche Blickwinkel nutzt die Modus 7 Möglichkeiten des Super NES ausgez-eichnet und zeigt ein rasch und flüssig rotierendes Spielfeld. Das heißt, es ist manchmal etwas schwindel-erregend zu spielen und es erhöht das Gefühl der Realität so sehr, daß Du Dir über die Schulter sehen möchtest, um Dich zu versichern, daß nicht ein Gegner hinter Dir steht!

Statistiken

Alle amerikanischen Sportarten warten mit einer großen Anzahl an Statistiken und Spielerdaten auf und World League Basketball ist da keine Ausnahme. Jedes Team hat eine ganze Mannschaft mit Verteidigungs- und Angriffsspezialisten und mit Statistiken, die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Spielers auflisten. Ein kurzer Blick sagt Dir, wie gut Deine Mannschaft wirklich ist, das heißt, Du kannst Deine Spieler und Taktiken auf bestmögliche Weise einsetzen.

GODS

Die Götter haben eine Herausforderung angeboten; wer auch immer in die Stadt der Legenden gelangen kann und dort die vier Wächter besiegt, bekommt dafür die Unsterblichkeit. Nur ein Held wagt es, dieses Angebot anzunehmen.

Du mußt Dich vielen Monstern und Fallen stellen, wenn Du Dich durch dieses graphisch erstaunliche Ein-Spieler-Rätselabenteuer wagst. Du mußt zahlreiche Schlüssel finden und einsammeln, die Tore, die tiefer in die umfangreichen Levels führen, öffnen. Du mußt eine Vielfalt von Rätseln lösen, dafür kommst Du weiter, wirst mit einem Bonus belohnt oder entdeckst versteckte Räume.

Es gibt zahlreiche Gegenstände und Waffen, die gesammelt werden müssen. Diese helfen Dir weiter. Wenn Du einen Gegenstand nicht finden kannst, gibt es viele Shops in den verschiedenen Welten, wo Du Dinge kaufen kannst. Ein Spiel für Action- und Rätselfans!

Wenn Du die zahlreichen Hebel ziehst, ändert sich Deine Umgebung. ▼

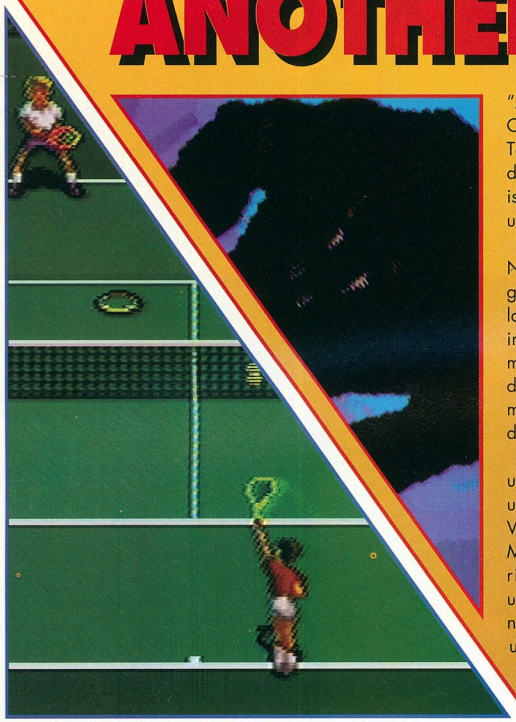
SHANGHAI II

"Shanghai II" bringt den alten chinesischen Zeitvertreib des Mah Jong ins Computerzeitalter. Dieses 2000 Jahre alte Spiel ist in einen high-tech Titel umgewandelt worden, bei dem man viel nachdenken muß.

Shanghai II wird gespielt, indem man zusammenpassende Steine entfernt, was einfach klingen mag, aber schwierig ist, da die Steine aufeinander gestapelt sind. Es gibt 11 verschiedene Stilmöglichkeiten und irgendwann erkennst Du, daß es einfacher ausgesehen hat, als es wirklich ist. Es gibt immer vier gleiche Steine, die aber oft nicht gleich zu sehen sind.

Du findest unterschiedliche Spiele in "Shanghai II", die auf der Methode gleiche Steine zu finden beruhen. Es können ein oder zwei Spieler teilnehmen und man kann gegen die Zeit spielen. Es gibt auch ein Spiel das Dragon's Eye genannt wird und eine strategische Version von Shanghai gegen den Computer darstellt.

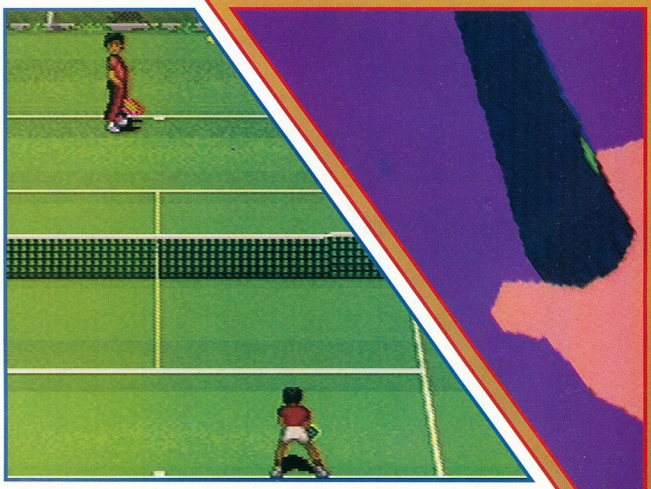
ANOTHER WORLD



"Another World" läßt Dich in die Rolle von Lester Knight Chaykin schlüpfen, dessen Experimente mit Teilchenbeschleunigung ziemlich schief gegangen sind und der daraufhin in ein Paralleluniversum transportiert worden ist! Ein Universum, das von einer wilden affenartigen Rasse und bösartigen Tieren bevölkert wird.

Dieser Titel bringt einen ganz neuen Stil auf das Super NES; das Spiel besitzt ein erstaunlich filmhaftes Gefühl, mit großen Nahaufnahmen und Schwenken, die einen glauben lassen, einen Kinofilm zu sehen und nicht nur ein Videospiel in Angriff zu nehmen. Es gibt eine Unzahl an Levels, die man erobern muß und eine Menge Rätsel, die man in diesem herausragenden Abenteuer für einen Spieler lösen muß. Wie in einem Film unterstützt und betont der Sound die actionreichen und unheimlichen Teile des Spiels!

Als Lester Knight Chaykin übernimmst Du die Hauptrolle, um die zahlreichen Rätsel zu lösen und den vielen Gruben und Fallen, die im Spiel verteilt sind, auszuweichen. Verschiedene Szenen werden durch die filmhafte Musikuntermalung betont und dadurch wird genau die richtige Spannung erzeugt! "Another World" ist ein unglaublich komplexes Spiel, in dem die Motivation auch nicht zu kurz kommt, speziell, wenn man einige schwierige und oft nervenaufreibende Probleme überwunden hat. Es wird Dir sicher nichts ausmachen, in diesem Paralleluniversum herumzuwandern!



JIMMY CONNORS PRO-TENNIS TOUR

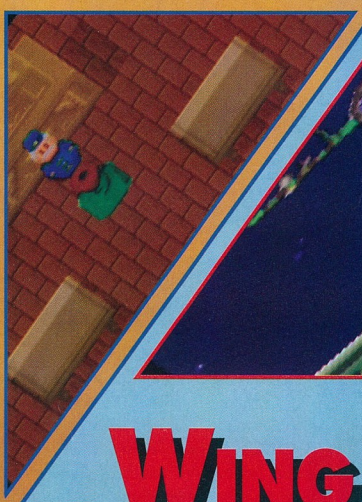
Jimmy Connors bringt uns das nächste Tennisspiel, das zu einem Smash auf dem Super Nintendo wird. Du hast vollkommene Kontrolle über das Spiel und kannst sogar einen leichten Modus wählen, wo die meisten Befehle vom Computer übernommen werden, damit Du Dich total auf das wirklich taktische Spielen konzentrieren kannst. Es gibt auch eine Vielzahl an Spieloptionen, inklusive eines Turnier- und eines Exhibition-Modus.

Wie wenn das noch nicht genug wäre, gibt es auch noch eine Auswahl an sechs Spielflächen, die von Rasen über Hartplatz bis zu einem Spielfeld in der Antarktis reichen. Für diejenigen unter Euch, bei denen die Rückhand etwas eingerostet ist, kannst Du einen der vielen Trainer engagieren, der geduldig stundenlang Dein Spiel aufpoliert und Dir wichtige Taktik-Ratschläge erteilt, die Dir den Weg zum Weltmeister ebnen könnten. Soweit wir bis jetzt gesehen haben, ist dieses Spiel ziemlich heiß!

Lagoon

Die Wasserversorgung von Lakeland, die lebenswichtig für die Bewohner ist, wurde durch Krankheit und Seuchen verschmutzt. Als Nasir, der Meister des Lichtes, mußt Du viele Aufgaben erfüllen, um diese Heimsuchung zu beenden. Du mußt Deine Spielfigur durch die riesige Landschaft bewegen und zahlreiche Kerker durchsuchen, bevor Du Deinen Frieden finden kannst. Du begegnest vielen Menschen. Unterhalte Dich mit ihnen, um Informationen und Hilfe zu bekommen. Du kannst dadurch viele Waffen und magische Tränke finden, die Du brauchst, um die Dämonen auf Deinem Weg zu besiegen.

Unter den zahlreichen Gegenständen, die Du findest, gibt es einige elementare Kristalle, die Du auf magische Weise verwenden kannst, um die Kräfte der Erde, der Luft, des Feuers und des Wassers gegen Deine Feinde loszulassen. Mit einer enormen Landschaft und den Kräften der Magie und Macht unter Deiner Kontrolle, ist das ein Spiel, das Du Dir wirklich nicht entgehen lassen solltest.



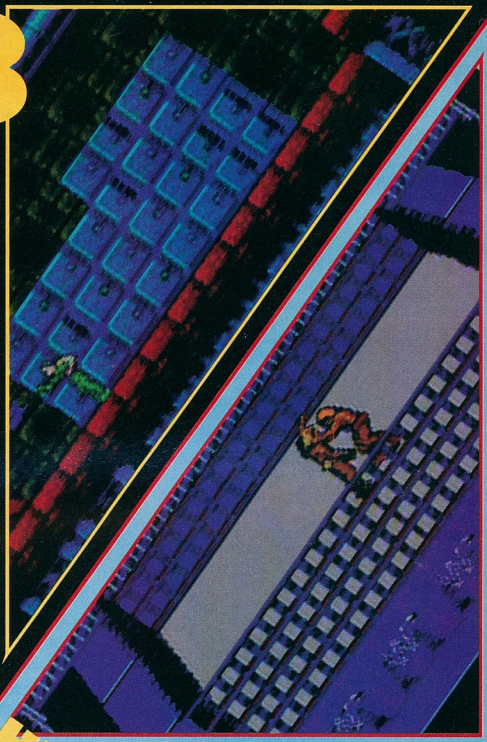
Wing Commander

"Wing Commander" bringt eine ganz neue Perspektive in die Raum-Ballerspiele und Du sitzt im Cockpit Deines eigenen Starfighters. Das Fliegen und die Action werden durch verschiedene kinoartige Zwischen-spiele unterbrochen, die dem Spiel das stimmungsvolles Gefühl verleihen, in dem eine Rasse um ihr Überleben kämpft.

Die Menschheit wird von den Kilrathi angegriffen, doch die Space Marines haben sich auf dem Schiff "The Tiger Claw" versammelt, die Du durch zahlreiche tödliche Missionen fliegen mußt, um deinesgleichen zu retten.

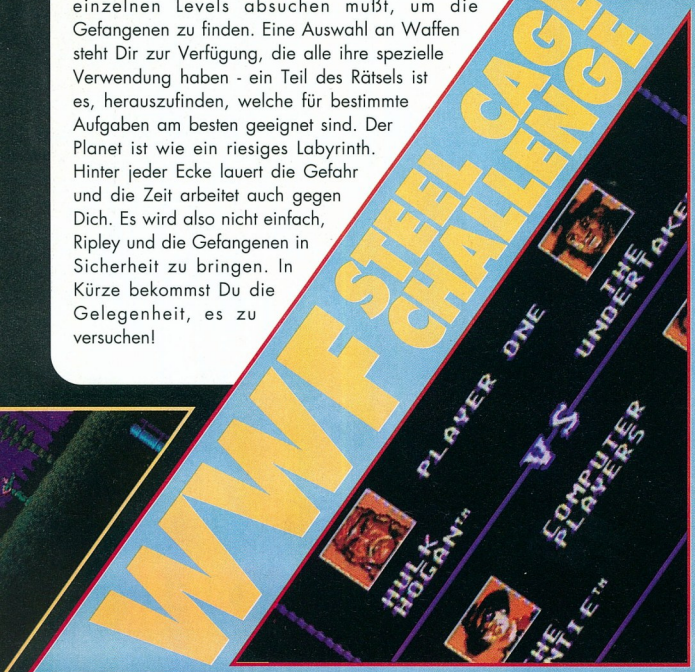
Es gibt viele Aufgaben zu erfüllen, vom Begleitschutz für ein Schiff bis zu Angriffen auf feindliche Basisschiffe. Dies ist aber keine Einzelmission - Du bekommst einen Partner, der seine eigene Persönlichkeit besitzt und mit Dir in engem Kontakt steht, während er Dir auf Deinen Missionen beisteht. Achte auf die schnellen Bewegungen und den komplexen Spielaufbau dieses tollen neuen SNES Titels!

ALIENS 3



Alien 3 war einer der größten Kinohits des vergangenen Jahres - nun kommt Ripley in einem tollen Abenteuerspiel auf den Game Boy. Sie muß den Planeten Fionna Fury 161 erforschen, um die dortigen Gefangenen zu finden und zu befreien. Wenn sie versagt, sind diese den plündernden Aliens auf Gedeih und Verderben ausgeliefert.

Dies ist ein dramatisches Plattform- und Strategiespiel, in dem Du jeden Zentimeter jedes einzelnen Levels absuchen mußt, um die Gefangenen zu finden. Eine Auswahl an Waffen steht Dir zur Verfügung, die alle ihre spezielle Verwendung haben - ein Teil des Rätsels ist es, herauszufinden, welche für bestimmte Aufgaben am besten geeignet sind. Der Planet ist wie ein riesiges Labyrinth. Hinter jeder Ecke lauert die Gefahr und die Zeit arbeitet auch gegen Dich. Es wird also nicht einfach, Ripley und die Gefangenen in Sicherheit zu bringen. In Kürze bekommst Du die Gelegenheit, es zu versuchen!

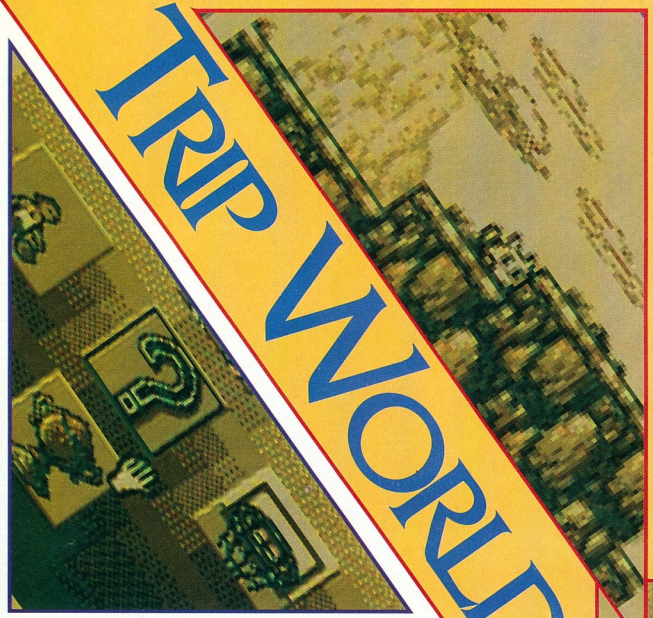


Bereite Dich auf Bodyslams, Clothes-Lines und Dropkicks vor, wenn Du auf dem Weg zum Ruhm mit den Superstars der World Wrestling Federation in den Ring steigst.

Du kannst unter zehn Deiner Wrestling Idole wählen, unter anderem stehen Hulk Hogan, The Undertaker und Irwin R. Shyster zur Verfügung. Du kannst aber auch ein unbesiegbares Tag Team aufstellen. Wähle zwischen einem Kampf in einem Meisterschaftsturnier oder einem Fight im abgeschlossenen und erstaunlich gefährlichen Steel Cage, wo es keine Verbote gibt und jeder Mann für sich selbst kämpft.

Diese Mann-gegen-Mann Action verwendet jede einzelne der 20 zur Verfügung stehenden Bewegungen oder Spielzüge, damit Du Deine Gegner auf die Matte zwingst und der WWF Champion wirst. Du solltest dieses spannende Spiel für Dein NES nicht verpassen!

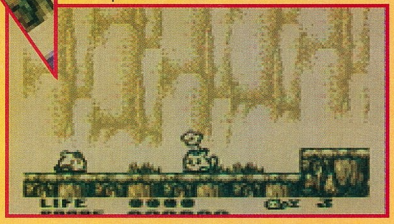
TRIP WORLD



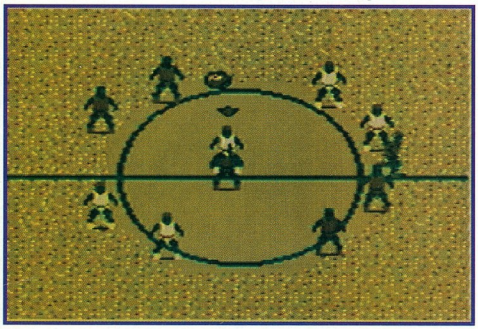
▲ *Und Korbwurf!*

Trip World ist ein seltsamer Ort, der von nett aussehenden Geschöpfen bewohnt wird, die nicht immer so charmant sind, wie sie zuerst aussehen. Du mußt schnell auf den Beinen sein, wenn Du Dich durch die ruhigen und schönen Landschaften begibst. Deine Reise führt Dich immer weiter, bis zum großen Showdown mit einem wütenden und einschüchternden Wächter.

Trotz der netten Umgebung ist das Terrain hart und die Reise wird durch die unfreundlichen Bewohner nicht gerade verschönert. Ein einzigartiger Weg, sie fernzuhalten ist, auf dem Weg eine Frucht zu schnappen. Du bekommst dann eine Blume und wenn Du auf Feinde feuerst, die dann ebenfalls zur Blume werden und kurzfristig gebannt stehenbleiben. Vielleicht ist das eine Erinnerung an die Hippiezeit, aber egal woher die Inspiration gekommen ist, das Spiel ist auf jeden Fall etwas Besonderes!



Du kontrollierst die zahlreichen Fähikgeiten der Spieler. ▼



TIP OFF

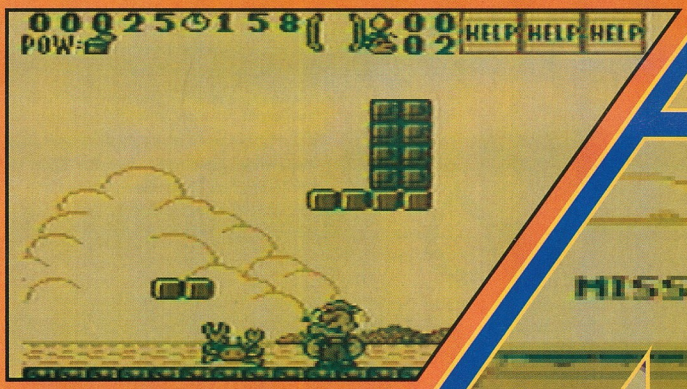
Tip Off ist eine Basketballsimulation, die Dich direkt in den Mittelpunkt eines Spielfeldes des schnellen amerikanischen Sports bringt. Die Bildschirme scrollen in alle Richtungen, dadurch wird der Kampf spannender und fordert alle Deine Fähigkeiten und Techniken bis zum Äußersten. Das Spiel bietet auch eindrucksvolle Optionen, die viel Abwechslung bringen. Du kannst z.b. einen Freiwurf trainieren, bevor Du ein Einzelspiel oder den Cup angehst. Gute Kontrollen bringen Dich sicher durch die Spiele. Bis zu vier Spieler können an der Action teilnehmen. Mit der großen Auswahl an Teams, sollte es einen erinnerungswürdigen Wettkampf geben. Dies ist eine der besten Sportsimulationen, die es je auf dem Game Boy gegeben hat und mit dem Vier-Spieler-Adapter im Spiel, kommt der Wettkampfgeist sicherlich nicht zu kurz.

POPEYE 2

Der muskelbepackte und tätowierte alte Seebär Popeye kommt auf den Game Boy, um auch Euch Spaß zu bereiten! Der freundliche, aber etwas schlecht gelaunte Matrose schlägt sich seinen Weg durch einige schwierige Levels, bis er seinen Erzfeind Bluto gefunden hat.

Popeye ist springlebendig und gelangt bis in große Höhen. Du kannst auch seine starken Arme benutzen, um Blöcke zu zerstören, die Kraftverstärker und hilfreiche Gegenstände verbergen. Seinen mächtigen Schlag kann er natürlich auch auf Feinde anwenden, denn er begegnet riesigen Krabben und flatternden Fledermäusen.

Dieses Spiel ist eine gute Mischung, die viel Spaß bereitet und auch etwas strategische Planung erfordert, wenn Du in den labyrinthähnlichen Levels nach der korrekten Richtung suchst!



TOP GUN II

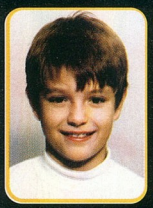
Top Gun ist eine tolle Flugsimulation und wurde brilliant für den Game Boy umgesetzt. Dieser Simulator mit Anklängen an die Spielhallen besitzt eindrucksvolle 3-D Graphiken. Bereite Dich auf einen wilden Luftkampf gegen Deine Feinde vor.

Jede streng geheime Mission bringt Dich in ein schwieriges Kriegsgebiet. Du mußt entscheiden, ob Du eine Karriere als Pilot machen willst, Dich freiwillig für den Kampf meldest oder einen Bombenangriff fliegst. Wenn Deine hervorragenden Flugfähigkeiten Dich am Leben erhalten, könntest Du sogar als Held wieder auf der Erde landen! Jeder, der sich der Action verschreiben möchte, sollte sich dieses Spiel gut ansehen!

Spielerprofile

Name: Miguel Da Silva Alter: 14 Lieblingsspiele: Double Dragon II und III. SMB III Höchstpunktezahlen: SMB III in einer Stunde beendet, bei DD III beim ersten Versuch bis in die vierte Mission gelangt Hobbies: Fußball und NES spielen und... Mädchen Größter Wunsch: Sänger zu werden

Name: Stefan Dürrenberger Alter: 14 Lieblingsspiele: SMB II, Gremlins 2, Nintendo World Cup Höchstpunktezahlen: 158 Linien bei Tetris, 50:0 gegen Rußland gewonnen Hobbies: Musik, Tennis und NES spielen Größter Wunsch: Gremlins 2 und SMB zu beenden



Name: Gernot Robert Bauer Alter: 10 Lieblingsspiele: SMB 3, Tiny Toons, Zelda 1 Höchstpunktezahlen: SMB 3 in 1 Tag beendet, SMB 1 - 586.700 Punkte Hobbies: NES spielen, lesen Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten (Software), Astronaut zu sein

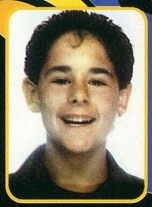
Name: Metin Simsek Alter: 10 Lieblingsspiele: Probotector 1 + 2, SMB 1, 2 + 3, Super Spike 'V Ball Höchstpunktezahlen: SMB2, Probotector 1 und Super Spike 'V Ball beendet Hobbies: NES spielen, radfahren, fernsehen, faulenzen und Arm drücken Größter Wunsch: Anwalt zu werden

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

Name: Iris Kössler Alter: 11 Lieblingsspiele: Little Nemo, Tetris, The New Zealand Story Höchstpunktezahlen: Little Nemo in 4 Tagen beendet, Tetris 100.150 Punkte Hobbies: NES spielen, reiten, schwimmen... Größter Wunsch: Meinen Namen im Nintendoheft zu lesen! (Siehst Du, so einfach ist es, Wünsche zu erfüllen!)

Name: Karin Fehringer Alter: 13 Lieblingsspiele: SMB 3, Duck Tales, Snow Brothers Höchstpunktezahlen: Duck Tales in 7 Stunden und Snow Brothers in 2 1/2 Tagen beendet Hobbies: NES und Game Boy spielen, Leichtathletik Größter Wunsch: Einmal bei den Olympischen Sommerspielen dabeizusein und alle guten NES Spiele zu besitzen!

Name: Thomas Birrer Alter: 13 Lieblingsspiele: SML, World Cup, F-1 Race Höchstpunktezahlen: World Cup - Kamerun 60:0 geschlagen und SML beendet Hobbies: Kunstturnen, Skifahren und Game Boy spielen Größter Wunsch: Alle Game Boy Spiele zu besitzen



Name: Cedric Mettraux Alter: 14 Lieblingsspiele: Super Mario World, Super Soccer, Street Fighter II Höchstpunktezahlen: Super Soccer und Super Mario World in drei Tagen beendet Größter Wunsch: Hard Rock Sänger zu werden

ZELDA III
A LINK TO THE PAST

TIPS N

Es gibt in den Welten von Hyrule zahlreiche Gegenstände und versteckte Eingänge zu entdecken, die Du alle finden mußt, um Prinzessin Zelda zu retten!

DURCH DIE LICHTWELT

Viele Paläste und Tore müssen in der Lichtwelt gefunden werden, die Du alle unbedingt benötigst, um Deine Suche erfolgreich abschließen zu können.

BURG VON HYRULE

ENTFERNE DEN BUSCH, UM HINEINZUGELANGEN.

Das ist Dein erstes Ziel, nachdem Du Dich auf Dein Abenteuer begeben hast. Marschiere über den Graben und an der rechten Seite der Burg entlang, dann folge dem Pfad bis ans Ende. Dort findest Du einen großen Busch, den Du durch Aufheben ausreißen mußt, um den geheimen Eingang zu entdecken.

OSTAPLAST

Er liegt rechts in der Mitte auf Deiner Karte. Bahne Dir einen Weg zu den Treppen ganz außen rechts. Steige diese hinauf und folge den anderen Stufen, um zum Eingang oben zu gelangen.

STEIGE DIESE TREPPE HINAUF, UM DEN OSTPALAST ZU BETRETEN.

KLEIDUNG

ZORAS FLOSSEN

MONDPERLE

PFEIL UND BOGEN

BOMBEN

MAGISCHER PILZ

LINKS GEGENSTÄNDE

Link kann zahlreiche Gegenstände mit sich tragen, die ihm alle auf seiner Reise weiterhelfen können. Link kann jeden Gegenstand in seinem Beutel mitschleppen und findet für alles eine passende Verwendung.

SCHWERT: Der wichtigste Gegenstand. Links Onkel gibt es ihm, wenn Du ihn im Keller der Burg von Hyrule findest.

SCHILD: Es gibt drei verschiedene Arten von Schild, die man sammeln kann. Den Grundschild bekommt Link mit dem Schwert. Der Rote Schild kann bei jedem Kaufmann erstanden werden und den magischen Spiegelschild erhält man im Inneren des Todesberges.

KLEIDUNG: Außer Links grüner Weste, kann er auch zwei verschiedene Arten von Kettenhemd bekommen, die ihn vor Verletzungen durch die zahlreichen Feinde von Hyrule schützen. Das blaue Hemd befindet sich in der großen Truhe auf der Eisinsel, während das rote Hemd, das den besten Schutz bietet, auf dem Todesberg versteckt ist.

HANDSCHUHE: Die Handschuhe ermöglichen es Dir, einige größere Dinge in Hyrule aufzuheben. Du findest die Handschuhe in der geheimnisvollen Wüste.

MIT DEN HANDSCHUHEN KANNST DU SCHWERE DINGE AUFHEBEN.

ZORAS FLOSSEN: Damit kannst Du in den zahlreichen Teichen von Hyrule schwimmen; Du bekommst sie, wenn Du Zora beim Wasserfall ganz oben rechts auf der Karte dafür 500 Rupien schenkst.

PEGASUS SCHUHE: Diese helfen Dir superschnell zu laufen und Du bekommst sie von Sahasrahia nachdem Du ihm das Abzeichen des Mutes gezeigt hast.

MIT DIESEN SCHUHEN KANNST DU SEHR SCHNELL LAUFEN

MONDPERLE: Die Mondperle verhindert, daß sich Link immer in ein kleines rosa Kaninchen verwandelt, sobald er die Schattenwelt betritt. Die Perle muß man in der großen Schatztruhe im Turm der Hera einsammeln.

PFEIL UND BOGEN: Den Bogen und die Pfeile kann man auf viele Arten benutzen, sobald Du sie aus der Truhe

TRICKS

WÜSTENPALAST

Wenn Du den Felsenkopf findest, mußt Du das Buch von Mudora vor dem Stein mit der hyrulischen Schrift, die darauf eingeritzt ist, lesen. Dadurch dreht sich der Kopf und Du bekommst Zugang zum Palast.

LIES DAS BUCH VON MUDORA VOR DEM STEIN.

BERGTURM

Um den Bergturm ganz oben auf Deiner Karte zu erreichen, mußt Du den Warpstein im Felsenkreis finden, dann kannst Du Dich in die Schattenwelt transportieren. Du verwandelst Dich in ein Kaninchen - springe nach links, bis Du zu einer Öffnung gelangst, wo Leute spielen, dann gehe dort zurück in die Lichtwelt, indem Du den Spiegel benützt. Dann springe über die Klippe, um den Eingang zum Bergturm zu erreichen.

VERWENDE DIESEN STEIN, UM DIE SCHATTENWELT ZU BETRETEN.

AGHANIMS TURM

ZERSCHLAGE DAS BLITZSCHLOß MIT DEM MASTER SCHWERT.

Er liegt oben auf der Burg von Hyrule und kann nur betreten werden, wenn Du das Master Schwert bekommen hast und damit das Blitzschloß am Tor zerstören kannst. Das öffnet den Turm, damit Du Agahnim gegenübertreten kannst.

EISSTAB

SCHMETTERLINGSNETZ

BUCH VON MUDORA

LAMPE

MAGISCHER SPIEGEL

DIE MEDAILLONS

im Ostpalast genommen hast. Pfeile bekommst Du überall in ganz Hyrule, wenn Du unter Töpfen nachsiehst..

BUMERANG: Der Bumerang kann verwendet werden Gegenstände aus der Ferne herzuholen. So wie bei allen Bumerangs kommt auch dieser zurück, wenn Du ihn wirfst. Suche in den kleinen Truhen der Burg von Hyrule, um die Bumerangs zu finden.

DER BUMERANG KOMMT IMMER ZUM WERFER ZURÜCK.

BOMBEN: Bomben können geworfen werden oder man kann damit Wände sprengen, um geheime Durchgänge zu öffnen. Die Bomben findet man unter den vielen Töpfen, die in Hyrule herumstehen.

MAGISCHER PILZ: Wenn Du in den Verlorenen Wäldern ganz links auf der Karte suchst, findest Du einen Pilz, den Du der Hexe im Ostpalast bringen mußt. Du bekommst von ihr dafür das magische Pulver.

EISSTAB: Du mußt in die nordöstliche Ecke des Hylia Sees reisen und Dir den Weg in eine Höhle freisprengen, in der sich der Eisstab befindet, mit dem man Feinde einfrieren kann. In der Schattenwelt kann das sehr hilfreich sein.

SCHMETTERLINGSNETZ: Wenn Du den kranken Jungen im Dorf besuchst, gibt er Dir sein Netz, das Du dazu verwenden kannst, um Feen oder andere fliegende Dinge einzufangen.

BUCH VON MUDORA: Du mußt an das Regal in der Bibliothek laufen, damit das Buch von Mudora herunterfällt und Du es nehmen kannst. Du benötigst das Buch, um in den Wüstenpalast einzutreten.

LAMPE: Du kannst die Lampe benutzen, um die großen Fackeln im Spiel anzuzünden. Die Lampe befindet sich in der kleinen Truhe in der Ecke von Links Haus.

MAGISCHER SPIEGEL: Auf Deinem ersten Ausflug in den Todesberg findest Du einen Mann, der Dich mit dem Spiegel belohnt, mit dem Du Dich zwischen Licht- und Schattenwelt hin- und herbewegen kannst.

DIE MEDAILLONS: Kämpfe Dir Deinen Weg bis zur Klippe über der großen Wüste frei und hole Dir dort das Medaillon, das mit einer großen Explosion alle Feinde rund um Dich verschwinden läßt. Die Medaillons rufen die Elemente zu Hilfe, um Link zu helfen. Die meisten kann man bekommen, wenn man das Buch von Mudora vor einem Monolithen liest.

HIT LISTEN

SUPER NES

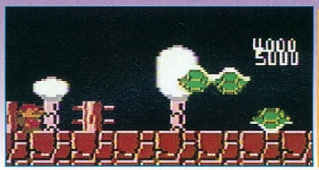
1	Super Mario World	●
2	Zelda III	●
3	Sim City	◆
4	Super Mario Paint	◆
5	Super Mario Kart	◆
6	Street Fighter II	▲
7	Lemmings	◆
8	The Addams Family	◆
9	Bart's Nightmare	◆
10	Hole in One	◆

NES

1	Super Mario Bros. 3	◆
2	Super Mario Bros. 2	◆
3	Super Mario Bros.	◆
4	Legend of Zelda	◆
5	Tiny Toon Adventures	▼
6	Adventure of Link	◆
7	Battletoads	◆
8	Duck Tales	◆
9	Chip & Chap	◆
10	The Flintstones	◆

GAME BOY

1	Super Mario Land 2	●
2	Super Mario Land	◆
3	Popeye 2	◆
4	Mario & Yoshi	◆
5	Mystic Quest	◆



HIGH SCORES

SUPER NES

Gradius 3

Dieter Koch	990,700
Barbra Stender	700,890
Jan Brunner	576,500

Parodius

Christian Brügmann	1,967,076
Thorsten Zilius	1,886,009
Marco Meyer	989,763
Sascha Jakob	872,154

Street Fighter II

Daniel Franke	686,500
Timo Schröder	569,490
Kristian Seitz	552,163
Bernd Leitner	489,107
Manfred Bünte	410,008

Super Mario World

David Schneider	999,872
Stefan Schramm	980,168
Andreas Vogt	897,107
Nick Baierl	824,619
Michael Becker	686,500
Ellen Knipp	540,601

NES

Double Dragon

Kurt Beyrus	97,650
Manuel Gruber	68,603

Dr. Mario

Harald Streicher	33,800
Patrick Ravwens	32,219
Manuela Herzig	28,928

Duck Tales

David Eyckerman	8,484,000
Harald Streicher	7,321,000
Lodovic Schmitt	7,135,210
Oliver Bouillon	6,993,260

Star Wars

Florian Kapper	100%

Super Mario Bros.

Manuel Gruber	604,409
Gernot Robert Bauer	586,700
Philipp Morawetz	499,000
Mario Kleinbauer	413,050
Patrick Dochy	229,998

Super Mario Bros. 3

Erich Stillner	1,203,210
Christophe Goffart	1,110,970
David Dochy	999,997

GAME BOY

Dr. Mario

Christoph Schmalzer	69,980
Barbara Rossmann	52,200
Andreas Danninger	34,720

Nemesis

Andreas Danninger	69,354

Revenge of the Gator

Karin Marik	673,610

Skate or Die

Richard Seiberl	118,930

The Simpsons

Richard Seiberl	237,890

Solar Striker

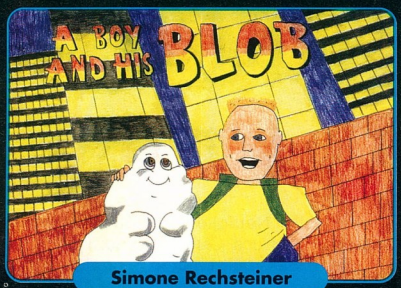
Florian Herminger	78,900

Super Mario Land

Martin Fuler	334,170
Manuel Gruber	509,878
Marcel Thiel	499,908

Tetris

Andreas Danninger	50,348
Richard Seiberl	146 Reihen



Simone Rechsteiner

Hallo Mario,
ich habe zum Geburtstag ein Super NES geschenkt bekommen. Leider habe ich Schwierigkeiten bei dem tollen SNES Spiel Super Mario World. Ich habe nicht alle Welten gefunden, kannst Du mir bitte helfen, damit ich sie alle durchspielen kann. Ich hoffe auf eine schnelle Antwort,
Dein, Hannes Berger, Wien

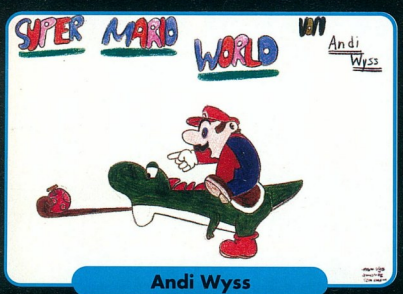
Hallo Hannes,
normalerweise könnte ich Dir mit so ungenauen Angaben nicht weiterhelfen. Du hast aber Glück, ich habe für dieses Spiel ein Lösungsheftchen vorbereitet, das die Hilfen aus dem SNES Spieleberater ergänzt. Ich werde es Dir gerne zusenden! Für manche Spiele sind bei uns Lösungshilfen vorhanden, die wir gerne an unsere Mitglieder weiterleiten! Noch viel Spaß mit Deinem Super Nintendo!
Dein, Super Mario , Club Präsident

Hallo!
Könnt Ihr mir vielleicht helfen? Ich habe einen Game Boy und das Spiel Roger Rabbit bekommen. Leider ist die Anleitung dazu in Englisch und ich kenne mich überhaupt nicht aus. Bitte, helft mir!
Conny Maier, Pichl

Hallo Conny,
Du hast einen sogenannten "Grauimport" bekommen. Das Spiel Roger Rabbit ist offiziell nie in Österreich erschienen. Bitte achte in Zukunft darauf, daß der Text auf der Rückseite Deiner Spiele deutsch ist und der Hinweis auf die Firmen Stadlbauer M+V Ges.m.b.H. oder Waldmeier AG darauf zu sehen ist. Nur dann kannst Du sichergehen, ein Spiel mit deutscher Anleitung zu bekommen und Anspruch auf Garantie zu haben. Ich sende Dir aber gerne einige Informationen über Roger Rabbit zu. Weiterhin viel Spaß mit Nintendo!
Dein, Super Mario, Club Präsident

Schreibwettbewerb

Zu unserem Wettbewerb, ein neues Abenteuer für Mario zu schreiben, haben wir ganze Berge von tollen Geschichten bekommen. Aus all diesen phantasievollen Geschichten Gewinner auszulesen fiel uns dann

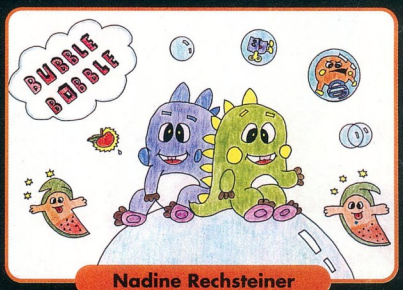


Andi Wyss

wirklich schwer. Wir haben deshalb beschlossen, daß es einfach keine Rangliste geben kann. 20 Geschichten haben wir ausgewählt und die "Dichterinnen" und "Dichter" konnten sich bereits ein Spiel wünschen. Damit aber alle etwas zu lesen bekommen, drucken wir - wie versprochen - immer wieder eine Geschichte ab, die natürlich dann auch wieder mit einem Spiel belohnt wird. So haben also noch mehrere Teilnehmer Chancen auf einen Preis, auch wenn sie noch gar nichts von ihrem Glück wissen!

Ein aufregender Tag

Nach dem genüßlichen Mittagessen machte sich Yoshi auf. Er wollte Mona besuchen. Er sagte zu Mario:"Ich werde jetzt zu Mona gehen. Wir wollen im Wald spielen." "Komm bitte um 15.00 Uhr zurück. Du mußt nachher zum Zahnarzt!" entgegnete ihm Mario. "Ja, ich bin um 15.00 Uhr wieder da."
Als Yoshi jedoch um 15.00 Uhr immer noch nicht kam, bekam Mario Angst. Er rief Monas Eltern an. Mona war bereits wieder zu Hause. Sie hatte sich um 15.00 Uhr von Yoshi verabschiedet. Mario machte sich nun auf den Weg, Yoshi zu suchen. Nach langem Suchen hörte er ein leises Wimmern. Es kam vom Wald her. Das Geräusch kam immer näher. Jetzt konnte Mario Yoshi sogar sehen. Er lag am Boden. Eine Schlange hatte ihm ins rechte Bein gebissen. Jetzt konnte er vor Schmerzen nicht mehr gehen. Mario holte den Doktor. Dieser gab Yoshi sofort eine Spritze. Yoshi mußte sich ins Bett legen. Nach zwei Tagen konnte er wieder zur Schule. Er hatte sich gut erholt. Mario und Yoshi waren beide erleichtert. Yoshi hatte wirklich ein Riesenglück!
Viviane Gasser, Lalden



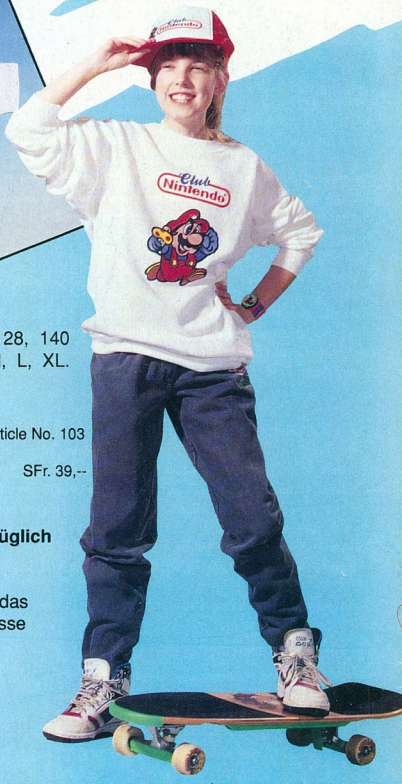
Nadine Rechsteiner

Kleiner Mario ganz groß!

Es war einmal, weit weg von der Erde, eine Landschaft, in der das Unmögliche möglich wurde! In einem fernen Wald, weit weg vom Strand, stand ein kleines Häuschen, in dem Mario wohnte! Nicht etwa der große Mario, nein, es war sein Sohn! Er hieß jedoch genau gleich, wie sein Vater. Eines Tages sagte sein Vater zu Mario: "Mein Sohn, wenn Du groß werden möchtest, mußt Du die Prinzessin Toadstool retten, denn nur sie hat ein Wundermittel, welches Dich wachsen läßt!" Mario war zuerst ganz geschockt, denn er wußte, was ihm bevorstehen würde. Ohne zu zögern machte er sich jedoch auf den Weg, um zur Prinzessin zu gelangen. Als er am Strand entlang lief, sah er vor sich plötzlich ein großes Ei. Groß und grün. Er klopfte daran, und siehe..., es schlüpfte ein Dinosaurier aus dem Ei. "Wer bist Du?" fragte Mario. "Ich heiße Yoshi und werde Dir den Weg zur Prinzessin zeigen, denn nur ich kenne den sichersten Weg zu ihr!" Mario war froh, denn er allein würde den langen Weg nie finden. Also machten sie sich auf den langen Weg durch das ganze Land, in dem alles möglich war. Sie erlebten unglaublich viel Schönes und auch Schreckliches. Aber Mario und Yoshi kämpften sich tapfer durch das ganze Land. Und..., ja, dank Yoshi fand der kleine Mario die Wunderwelt, in der die Prinzessin Toadstool bereits auf Mario wartete, um ihm den Wundertrank zu geben. "Dieser Trank soll Dich groß und stark werden lassen!" Mario sollte also wie sein Vater werden. Und nicht etwa, daß die spannende Reise hier beendet war! Nein, hier fing sie erst recht an. Es erwarteten Mario und Yoshi noch viele spannende Abenteuer!
Stefan Greiner, Magden

Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Ab sofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!



Größen: 116, 128, 140
152, S, M, L, XL.

Bestell - Nr./Article No. 101		Bestell - Nr./Article No. 102		Bestell - Nr./Article No. 103	
Baseball-Mütze/Casquette		T-Shirt		Sweater	
ÖS 129,--	SFr. 15,--	ÖS 199,--	SFr. 24,90	ÖS 349,--	SFr. 39,--

Für Österreich: Alle Preise verstehen sich **inkl.** 20% MWst. und **zuzüglich** einer Versandpauschale von ÖS 49,--.

Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben. Zahle dann das Geld an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Club Nintendo Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg / Austria
PSK Kontonummer 93.014.515

Für die Schweiz
Zum Preis kommen SFr.5,- -als Versandkostenanteil
Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben.

Pour la Suisse:
Il faudra ajouter au prix des articles SFr. 5,-- pour les frais de port et d´emballage. Reporte le montant total de ta commande dans la case prévue à cet effet sur le bulletin de versement. N`oublie pas d`indiquer ton nom et ton adresse complète et également dans la case "communication" le numéro d'article et la taille.

Zahle dann das Geld / Payable a :
Waldmeier AG
Nintendo Fan-Club Schweiz
Postfach 4028 Basel
Postcheck-Konto Comptechè que postal: 40-25535-6